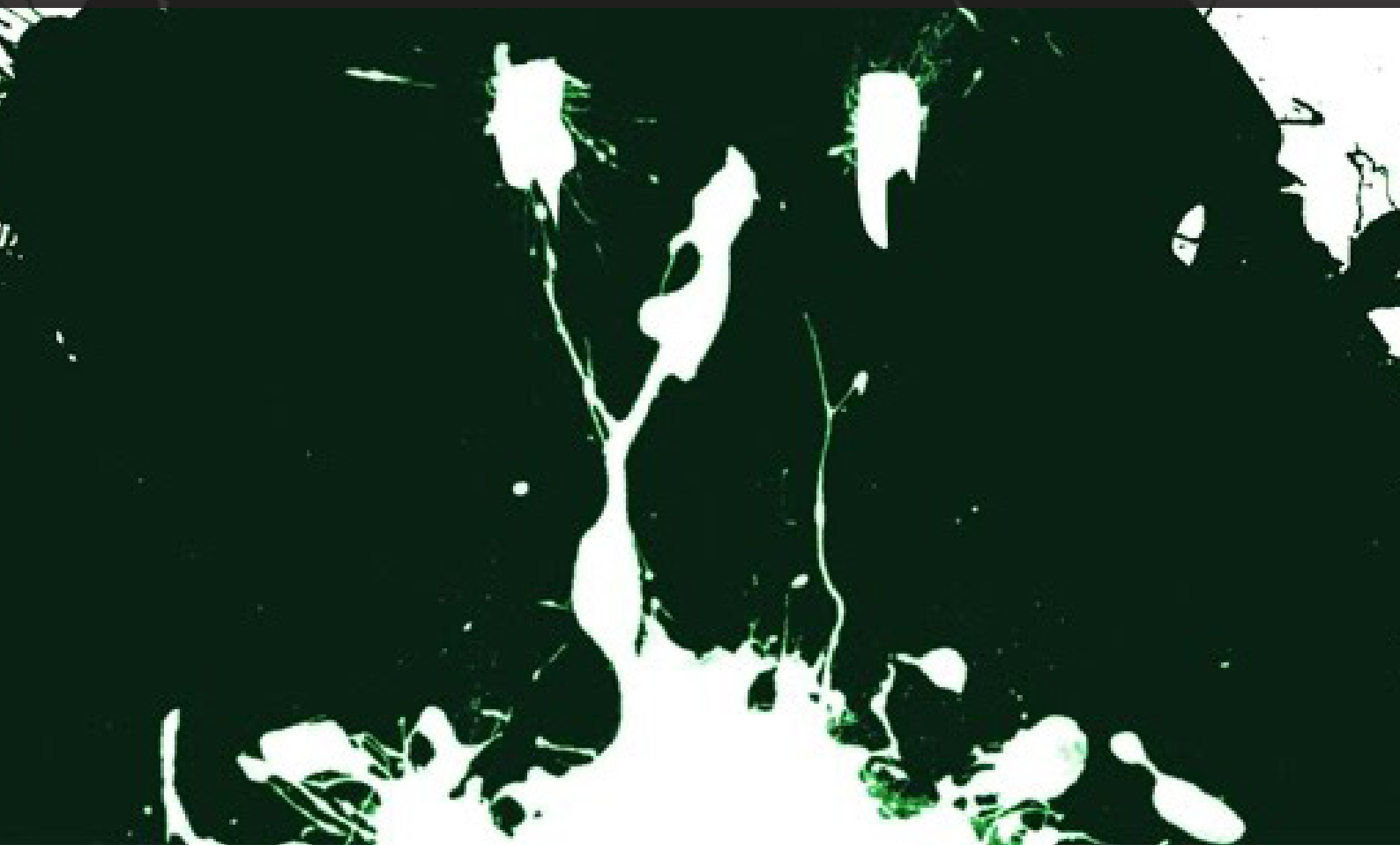




STAR WARS

BETRAYAL



Que tus cadenas se rompan...

STAR WARS

BETRAYAL

Hace mucho tiempo, en una galaxia
muy, muy lejana...

BETRAYAL

La Orden Jedi ha sido aniquilada. Una brutal guerra civil ha diezmado a la Orden, dejando a la República al borde de su inevitable colapso. No obstante, en los rincones más inhóspitos de la galaxia está teniendo lugar otra guerra.

El tiempo de los droides, naves y soldados ha quedado atrás dando paso a la auténtica guerra. Aquella que reside en los corazones de todas las cosas vivientes contra su propio deseo. Luz y Oscuridad se unen en esta terrible hora dando forma a la galaxia.

Tras el Cónclave de Kattar, unos cuantos Jedi tratan desesperadamente alcanzar su definición en la vorágine del conflicto, aferrándose a la vida mientras sobreviven en el corazón de mundos devastados y tratando evitar, desde las sombras, el colapso de la galaxia.

ESCRITO Y MAQUETADO POR

Antonio Ganfornina Andrades

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Extraída de *The philosophy of Kreia: a critical examination of Star Wars*.

ILUSTRACIONES Y FOTOGRAFÍA

Brian Menze, Daniel Lieske, Corvin Hunter, Jan Urschel, Chrysomela, Anthony Ismagilov, Mathieu Chevalier, Chris Anderson, Mark Chiarello, Twilight of the Apprentice (SW Rebels), @lemonnidas, SW Galaxies Trading Card Game, Ryan Valle, Two Dots, Dave Keenan, Oliver Larsen, Hideyoshi, @iSneezeStars, Wang Hao (Modelo), Selkath (SW KOTOR), Skypher, Michael Pedro, RJ Palmer, Petri Rahkola, Patrick Teeninga, Space battle SWTOR, Revand and Malak SWTOR, Darren Tan, Tomasz Jedruszek, Witch King 42, Lan Jun Kang, Šime Bilić, Tony Foti, John Burns, Ryan Van Dongen, dywa, artificialdesign, Jackie Felix, Tristan Rettich, Eric Ryan, Micah Brown, Marcin Koszalski, John Gallagher, Pablo Domínguez, Young Kim, Magali Villeneuve & Alexander Tooth, Fabrice Ros, Mauro Borrelli & Aaron McBride, Green Explosion (Nvidia), Javier Charro, Guillem H. Pongiluppi, Patrick Bloom, Devburmak, Corvin Hunter, Annie Ragnarek, Jake Murray, Brian Menze, Alex Cristi, John Burns, Selkath (SW KOTOR), Plo Koon (SW Ep. I), Toshiro Mifune (Actor), Sharon Duncan-Brewster (Actriz), Airagitt, Tobin Lee, Eva Soolu, k04sk (Kalen Chock), @Wadabadah, Erik Tiemens, Utapau (SW. Ep III), Arctrooper (SWTOR), Randall Mackey, Ilya Borodin, Daniel Terrado, Piotr Mucha, Nathema (SWTOR Knights of the Fallen Empire), Nathema Zealot (SWTOR Knights of the Fallen Empire Trailer)

RECONOCIMIENTO

Todo el contenido visual y la ambientación bebe indiscutiblemente de la saga Star Wars tm (Disney/LucasFilm). A su vez, está inspirado en las historias contadas en los videojuegos Star Wars Knights of The Old Republic (LucasArts/Bioware), Star Wars Knights of the Old Republic 2 The Sith Lords (LucasArts/Obsidian) y Star Wars The Old Republic (EA/Bioware). El sistema empleado es una adaptación del aclamado Cthulhu Dark (Graham Wasley).

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Especial mención a @lemonnidas por reflejar el lóbrego y vindicativo rostro de los fantasmas del pasado en *Rostros familiares*. A @ThanatosOfNigte por ayudarme con un villano que no necesita ocultar nada tras su máscara. A quienes a través de mi canal de Twitch disteis forma a los dos planetas que incluyo en este libro y, muy trágicamente, a Alejandro (Patón), Mario, Urbano y Sergio, pues solo ellos pudieron salvar a un planeta entero, condenarlo al olvido y retrasar el inevitable colapso de la galaxia.

STAR WARS BETRAYAL

ÍNDICE DE CONTENIDOS

EL NUEVO CÓDIGO 01

LA HORA MÁS OSCURA	03
LA TENTATIVA DE LA OSCURIDAD	07
LOS TEXTOS OLVIDADOS	13
HOJA DE PERSONAJE	19

HERIDAS EN LA FUERZA 21

UNA GALAXIA MORIBUNDA	23
50 AÑOS DE CONFLICTOS	41
LA FUERZA EN EL EXILIO	49
OLVIDAR LO APRENDIDO	69
ATRIBUTOS	81
RIQUEZA	82
EQUIPAMIENTO	83
HERIDAS COMPARTIDAS	93
CONFRONTACIÓN	97

TIEMPOS MÁS CIVILIZADOS 103

HABITANTES DEL OLVIDO	105
SOLES MORIBUNDOS	117



EL NUEVO CÓDIGO



La hora más oscura

A TRAVÉS DEL PODER, VIENE LA VICTORIA

Para el año 4021 C.R.C, la Orden Jedi había atravesado uno de los períodos más turbulentos de su larga historia. Tres guerras que abarcaron toda la galaxia y que ocurrieron en el corto lapso de cincuenta años, dos de las cuales habían sido orquestadas por miembros caídos de la propia Orden.

Después de esos devastadores conflictos, la Orden había disminuido y se había debilitado hasta el punto de convertirse en una sombra de su pasado. No Cientos, sino miles de Jedi se perdieron en la Gran Guerra de los Sith, las Guerras Mandalorianas y la Guerra Civil Jedi.

Esos conflictos estallaron por toda la galaxia en una sucesión tan cercana, que no tuvieron tiempo suficiente para reconstruir sus filas; la Orden simplemente no pudo soportar pérdidas tan grandes en un período tan corto de tiempo.

Los problemas de la Orden se vieron agravados por el hecho de que los Jedi se enfrentaron a una dramática pérdida de conocimientos derivada de la destrucción de centros vitales de aprendizaje, incluyendo la Gran Biblioteca Jedi en Ossus y el Enclave Jedi en Dantooine.

Demasiados holocrones, registros e historias importantes habían sido dispersados, perdidos o saqueados durante las guerras. Como resultado, había muy pocos Jedi con experiencia para instruir a los aspirantes a Jedi y las librerías que servían como base de conocimientos, resultaron ser inadecuadas para formarlos. Al final de la Guerra Civil Jedi, la ya agotada Orden Jedi había sido prácticamente exterminada.

Menos de cien integrantes sobrevivieron para reconstruirla.

LA GUERRA EN LAS SOMBRAS

Mientras la República Galáctica estaba al borde del colapso, la Orden Jedi comenzó a deteriorarse lentamente. Además, un Revan redimido dejó el espacio de la República, negando tanto a la República como a los Jedi la posibilidad de reunirse para recuperar todo aquello que había sido destruido.

Un intenso clima de desilusión impregnó las filas de los Jedi, ya que los pocos miembros supervivientes se enfrentaron a un nivel sin precedentes de ira y resentimiento por parte de la ciudadanía de la República que había empezado a temer a sus antiguos héroes.

Los mismos Jedi perdieron la fe en la Orden, mientras comenzaron a preguntarse cómo y por qué tantos de sus miembros habían caído al lado oscuro a lo largo de los años. Las cicatrices se abrieron más cuando incluso los miembros del Alto Consejo Jedi comenzaron a cuestionar la validez de sus propias enseñanzas.

Tras la muerte de Darth Malak y la destrucción de la Fragua Estelar, la infraestructura del Imperio Sith se desintegró. La mayoría de los Jedi Oscuros que han sobrevivido a la guerra se han aniquilado a sí mismos en luchas internas, pero se sospecha de la existencia de centros de poder ocultos. Actualmente se desconoce si disponen de líderes para guiarlos.

Pero siguen existiendo. Su estrategia ha cambiado, han abandonado la guerra total por una guerra en las sombras, que parece tener un solo objetivo en mente: el exterminio completo de los Jedi.

Esta ola de acontecimientos no puede ser una mera coincidencia.

EL RUGIDO DE LA BESTIA

Su forma de operar parece seguir una constante: manipulan eventos donde nadie puede observarlos, con la misma paciencia y cautela que caracterizaba a los maestros Jedi, causando conflictos locales en planetas clave de la República, que en caso de que cayeran, significarán un final rápido y decisivo para ésta.

Es una época oscura y caótica para la Orden. Un flujo constante de Jedi, incluyendo a los Vigilantes Jedi que supervisan varios mundos lejanos, se han retirado, renunciado a la Orden o, simplemente, nunca más se ha vuelto a tener noticia de ellos.

Congregaciones enteras de Jedi han comenzado a desaparecer, dejando tras de sí una extraña perturbación en la Fuerza que sólo unos pocos miembros del Consejo Jedi pudieron reconocer.

Con el tiempo, los Jedi comenzaron a sospechar que estaban siendo cazados. Según los rumores, se convocó no hará mucho a un número considerado de los Maestros Jedi más poderosos e influyentes en un cónclave secreto en el mundo miraluka de Katarr, bajo el pretexto de discutir la amenaza emergente.

No obstante, el cónclave no era tan secreto como pensaban los Jedi. Pues esa información sobre fue anunciada sin discreción en un intento de sacar a quienquiera que los estuviera atacando de entre las sombras. Entonces, se hicieron realidad los peores presagios.

No se sabe muy bien cómo ocurrió, pero lo cierto es que ahora el planeta orbita muerto en el espacio, como si hubiese sido devorado hasta tal punto que la vida no puede florecer en él. Los rumores indican que no quedaron supervivientes.

Ahora solo lo habitan ecos, sin nadie para escucharlos.

TRAICIÓN

La Orden Jedi ha muerto y, si por algún casual, quedara algún miembro del Consejo Jedi no cabe duda que han seguido la senda del exilio. Los pocos historiadores interesados en estas habladurías piensan que este movimiento podría transformar los acontecimientos del Cónclave de Katarr en una falsa victoria, haciendo que se desenmascare a esta nueva amenaza. Mostrándose finalmente ante la galaxia.

La ambientación que pretende describirse en *Star Wars Betrayal* tiene lugar escasas semanas tras el Cónclave de Kattar (4024 C.R.C), durante la Primera Purga Jedi. Son tiempos lúgubres y de abatimiento donde, con suma desconfianza, puede oírse hablar sobre las vidas despedazadas de esos supervivientes en el exilio. Es aquí donde los rumores se confunden con la historia, no una de héroes, sino de aquellos, que carcomidos por el desánimo y la apatía, evitaron desde las sombras el colapso de toda la galaxia.



La tentativa de la oscuridad

El lado Oscuro

“El mal comenzó en una época anterior a la historia registrada, cuando los magos se convirtieron en reyes y luego dioses. Todo comenzó cuando empezaron a usar los poderes del lado oscuro. Los débiles siempre han estado dispuestos a obedecer y aquellos que aprendieron los poderes del lado oscuro se apresuraron a explotar esta debilidad para hacer la guerra. Una y otra vez el lado oscuro ha surgido, como una tormenta, devorando mundos y sistemas estelares. Aquellos que lo dominaban se pasaron a él. Desataron la destrucción, sin otra razón que el beneficio egoísta. Despojaron a las naciones, destruyeron civilizaciones. Me avergüenza decir que la mayoría de ellos eran jedís.”

La Luz siempre debe ser atenuada por los fuegos de la Oscuridad. Tu puntuación de Lado Oscuro empieza en 1, 2 o 3 según las guerras vividas. Cuando oigas las voces de estas enseñanzas, cuando desates todo tu potencial, cuando emplees poderes universales y del lado Oscuro sentirás su tentación con más fuerza. Es un instante que se siente único y determinante, tira tu Dado de Lado Oscuro. Si el resultado es más alto que tu puntuación actual, suma 1 a esta e interpreta dicho momento. ¿Qué dice cada tragedia que grita a lo largo de la galaxia? ¿Hay una verdad mucho más profusa en la Fuerza? Contéplala a través de sus ojos, no los de un código decadente.

Los tres pilares

“En nuestros esfuerzos, hemos aprendido que la vida no es rara. Más bien, si se le da una oportunidad, la vida ocurrirá. Es tenaz y agresiva, parece anhelar la existencia. Por eso impresiona oír hablar del código jedi y del código sith, pero la Fuerza es como la vida, adopta tantas formas que ni siquiera sabríamos por donde empezar a describirla.”

Cada vez que el devenir incierto de una acción pueda resultar interesante se lanza un dado de seis caras (d6) y se interpreta el resultado según el tipo de dado. En Star Wars Betrayal las acciones vienen identificadas en función de tres dados:

DADO DE ESPECIE

Un solo dado si lo que estás haciendo entra dentro de las habilidades básicas de cualquier especie inteligente.

DADO DE RANGO

Un dado si lo que estás haciendo forma parte de las habilidades desempeñadas dentro de tu rango en la orden jedi o fuera de ella.

DADO DE LADO OSCURO

Un dado si deseas arriesgar tu vínculo con el lado luminoso para tener éxito en el cometido que estés llevando a cabo. Si obtienes una puntuación en tu Dado de Lado Oscuro más alta que en cualquier otro, haz una Tirada de Lado Oscuro tal y como se describe en Lado Oscuro.

El rastro de la Fuerza

“Porque odio la Fuerza. Odio que parezca tener una voluntad, que nos controle para lograr algún tipo de equilibrio, cuando se pierden incontables vidas. La misma que nos ensordece, nos hizo oír. La misma que nos vacía, nos completó. La misma que cegó, fue la que nos hizo ver. Ver más allá de los jedi y los sith. Nos permitió ver a través de los ojos de una bestia indomable.”

Como se indica en la página siguiente, tu dado más alto muestra cuanta información obtienes. Lanza los que estimes oportuno e interpreta la tirada según lo que sigue:

Si es un 1, obtienes la mínima para proceder, más dos o tres complicaciones.

Si es un 2, obtienes la mínima para proceder, más una o dos complicaciones.

Si es un 3, obtienes la mínima para proceder, eso es todo.

Sea como fuere, un 1, un 2 y un 3 nunca representan un Fallo, solo complicaciones.

Si es un 4, obtienes todo lo que cabría razonablemente esperar de un jedi.

Si es un 5, obtienes todo lo posible, sin obviar ningún detalle.

Estas puntuaciones representan el epítome de las capacidades de un jedi.

No obstante, existe un último resultado que no solo te implica una victoria, sino el poder que conlleva y las enseñanzas que portan esas palabras:

Si es un 6, descubrirás toda la información y además, serás capaz de vislumbrar por unos instantes destellos del conocimiento que se sitúan mucho más allá de todo el entendimiento de la Fuerza. Haz una Tirada de Lado Oscuro...

Un poder manifiesto

“Elige a alguien que te suceda y tendrás éxito. Escoge a alguien que tenga más hambre y te devorará. Elige a alguien más rápido y no esquivarás su espada en tu espalda. Elige a alguien con más paciencia y no bloquearás su hoja en tu garganta. Elige a alguien más astuto y tendrás la espada que te mate. Elige a alguien más inteligente y nunca sabrás tu final. A pesar de estas precauciones, un aprendiz es esencial. Un Maestro sin aprendiz es un Maestro de la nada.”

Los efectos narrativos son intrusiones tanto de los personajes jugadores como de los personajes secundarios relevantes para sus tramas. Estos nunca pueden ser tan carentes de detalles como un simple “ataco” o “lo mato”, sino más bien algo que atañe a la circunstancia en la que el poder de la Fuerza, un conflicto emocional, un duelo o incluso todo ello simultáneamente tienen lugar. Recuerda, en Star Wars Betrayal los personajes dominan la Fuerza y por tanto no se esperaría que tuvieran una gran dificultad en enfrentarse a grupos armados con blásters, matones de poca monta o incluso algún taimado cazarrecompensas solitario. El auténtico duelo, la tarea más ardua es sobrevivir a su propia miseria y al acecho inminente los rumores de un triumvirato sith en las sombras. Por ello, cada vez que puedas introducir un detalle narrativo da rienda suelta al poder de la Fuerza.

Su sable se desliza hacia el lado contrario al que debía dejándolo indefenso a otro ataque.

Mientras estrangulo con la Fuerza recuerdo cómo acabó con la vida de mi maestra.

Estos no son los droides que andáis buscando y ese bláster no te pertenece.

El brillo de la hoja aturde a mi rival y el golpe la lanza a varios metros de mí.

Sobreviviendo

“Desde cosas tan pequeñas, desde puntos tan críticos, el universo y sus pilares pueden ser movidos. Es por eso que debes tener cuidado en todo lo que haces, y con cada elección que haces.”

Cuando hagas algo más que investigar, tira los dados como se indicó anteriormente. Si tiras tu Dado de Lado Oscuro y tu puntuación es más alta que cualquier otro dado, haz una Tirada de Lado Oscuro. Una vez más, tu dado más alto muestra lo bien que hace aquello que estabas tratando de realizar. Con un 1, apenas tienes éxito. Con un 4, tienes éxito de forma competente. Con un 5, logras tener éxito y obtienes una ventaja de su situación. Con un 6, lo consigues brillantemente, desatando todo tu potencial desconocido, las cadenas se rompen, la Fuerza fluye con pasión e indómita, las palabras se hacen paso a momentos de expresión pura.

En la derrota

“No puedo forzarte a escuchar a la razón, sólo espero que crezcas más allá de estas ilusiones infantiles del bien y del mal. Los planes son cosas frágiles, y la vida a menudo echa por tierra las expectativas.”

Si alguien piensa que la historia sería más interesante si tu tirada fuse un fallo, son ellos los que describen cómo podrías fallar, y luego se tira un Dado de Fallo. El Dado de Fallo nunca se lanza si se está investigando, ya que de ese éxito depende que el escenario continúe. Si el resultado del Dado de Fallo es mayor que cualquiera de los tuyos, fracasas, en la manera que ellos lo describieron antes de tirar sus dados. En caso contrario, tendrás éxito como se describió en los apartados anteriores.

Perserverar

“Quizás Revan nunca cayó. La diferencia entre una caída y un sacrificio a veces es difícil, pero siento que Revan entendió esa diferencia, más de lo que nadie sabía. La galaxia habría caído si Revan no hubiera ido a la guerra.”

Si incluiste tu Dado de Lado Oscuro en la tirada y no te satisface el resultado, puedes repetir la tirada (de todos los dados). En caso de no haber sido así, puedes añadirlo ahora y volver a tirar. A continuación, mira el nuevo resultado. Como antes, el dado más alto indica lo bien que lo hace tu personaje. Si el resultado de tu Dado de Lado Oscuro es más alto que cualquier otro dado, haz una Tirada de Lado Oscuro, aunque ya hayas hecho una después de la tirada anterior.

Como consejo queda no abusar de esta mecánica de juego, ya que una suerte de buenas tiradas en el Lado Oscuro pueden incurrir en un descenso hacia el corazón de las tinieblas precipitado. Dando lugar a escenas tan absurdas como la matanza indiscriminada de padawans recién llegados tras haber dejado morir a un maestro jedi.

Concordia y Discordia

“Si buscas ayudar a todos los que sufren, sólo te debilitarás a ti y a quienes te rodean. Son las luchas internas, cuando se libran y se ganan por sí solas, las que producen las mayores recompensas. Ten cuidado con la caridad, no sea que hagas más daño con las manos abiertas que con el puño cerrado”

Para cooperar: todos los que cooperen tiran sus dados. El dado más alto determina el resultado.

“¿La muerte de todos los seres vivos? No hay victoria en esas cosas. No se puede ganar así. Si vences, que sea porque tengas razón, que tu visión de las enseñanzas sean verdaderas.”

Para competir: todos los que compitan tiran sus dados. Quien consiga el dado más alto gana. Si hay un empate, gana el que tenga más alto el valor de Locura. Si esto no resolviera el empate, se vuelve a tirar. Como en los casos anteriores, si el Dado de Lado Oscuro es el más alto, haz una tirada de Lado Oscuro y si a alguien no le satisface su resultado, puede repetir la tirada usando las reglas ya descritas.

La senda de la guerra

“Piensa cuidadosamente en tu elección. Si eliges luchar, si eliges la guerra, debes saber que es un camino del cual pocos regresan al dar los primeros pasos. Conlleva un precio muy alto y al final, te darás cuenta de que no te queda nada más que sacrificar.”

Si intentas derrotar a cualquier usuario o espíritu de la Fuerza, tu personaje se moverá entre la vida y la muerte. En su lugar, prueba otra estrategia. Para luchar contra algo mundano se procede como ya se ha explicado en el apartado Otras Tareas.

A la hora de diseñar antagonistas debes tener en cuenta que:

Su puntuación de Lado Oscuro puede aumentar pero el número de efectos al que pueden acceder al usar poderes de la Fuerza siempre es 3.

El tiempo de espera entre un poder de la Fuerza y el siguiente es cero, por lo que pueden usar 2 poderes de la Fuerza en un mismo turno.

Los modificadores básicos de un atributo suman un valor de 6. No se aplican bonificadores en estos personajes.

Su riqueza se calcula sumando 2 al modificador básico de un atributo a elección. El inventario sigue las mismas reglas que para personajes jugadores.

Añade tantos poderes de la Fuerza como corresponda al rango del personaje. Los personajes antagonistas no pueden tener el rango de padawan.

Para combatir se emplea la regla de “al mejor de tres asaltos”. Cada asalto está comprendido por los turnos de todos los personajes implicados en la escena. Cuando se termina de describir el último turno del último asalto, el combate concluye sea cual sea la situación.

La Fuerza en equilibrio

“La Fuerza es conflicto. Los jedi la entendían solo parcialmente. Fracasaron al comprender la naturaleza fundamental de la Fuerza. Que todo es un conflicto.”

Tu puntuación de Lado Oscuro indica cuantos efectos narrativos puedes introducir en una escena al usar un poder de la Fuerza, sea cual sea su procedencia:

Si es 1 o 5, introduce un efecto.

Si es un 2 o 4, introduce dos efectos.

Si es un 3, introduce tres efectos.

Esto tiene la siguiente interpretación: la Fuerza en sus extremos no se manifiesta en todo su potencial. No obstante, cuando tu Lado Oscuro llegue a 3, habrás alcanzado el equilibrio con la Fuerza.

El equilibrio es necesario para que el universo prospere. Sin él, todo se desmorona. Si el mal fuera exterminado, la galaxia se volvería complaciente y pasiva, debilitando su capacidad de mantener su propio estado de paz. El mal podría fácilmente asentarse y regresar para aniquilar y apoderarse de toda la galaxia. Sin embargo, si se permite que el mal venza, entonces la galaxia se consumiría en una oleada de caos y muerte. Una puntuación de Lado Oscuro de 3 representa la coexistencia de la Luz y la Oscuridad en el espíritu del usuario de la Fuerza.

Redención

“Cuando vuelvas sobre los pasos de tu tormento, verás lo que te pasó. El peso de todas esas muertes en la guerra en tu interior y entonces, sentirás un vacío horrible, una carga que no puede ser olvidada, sino aceptada.”

Cuando tu Lado Oscuro llegue a 5, estás a un paso de sucumbir ante el poder de la oscuridad. No obstante, aún queda esperanza, aún hay conflicto en ti. Puede reducirse siguiendo la senda de la redención y la meditación: por ejemplo, retirándose a lugares inhóspitos de la galaxia donde la Fuerza puede ser negada, cooperando con los colonos locales, dominando tus emociones con paz y serenidad o destruyendo holocrones sith. Cada vez que desees algo así tira tu Dado de Lado Oscuro. Si sacas menos que el valor de tu Dado de Lado Oscuro, tu vínculo con el reverso tenebroso de la Fuerza se reducirá en 1. Podrás seguir, más adelante, reduciendo tu afinidad con el Lado Oscuro, pero nunca podrá ser menor que 1, pues la guerra ha dejado una cicatriz incurable en ti.

Un propósito mayor

“El lado luminoso es un conflicto. El lado oscuro es un conflicto. Son la Fuerza manifiesta. Por eso es tan bella, porque los que sobreviven a ese conflicto llegan a entenderla más profundamente. Su comprensión evoluciona, y eso es un propósito suficiente.”

Al concluir un arco argumental, si un personaje no han muerto ni ha sucumbido por completo la tentación del lado Oscuro, es posible que su entendimiento del mal que acecha la galaxia sea mayor y desee prepararse para una confrontación inminente. En caso de que así sea, debe consultar los apartados correspondientes a un rango superior en la Orden Jedi, en caso de pertenecer a ella, o bien acceder directamente al rango de Caballero/Dama Jedi si se era un Adepto/a de la Fuerza. En cualquier caso es recomendable dedicar alguna sesión a representar este cambio, poniendo de manifiesto las emociones y conflictos del recién ascendido usuario de la Fuerza.

Abrazar la oscuridad

“En un viejo monstruo de piel pálida, de voz ronca, cicatrices y ojos amarillos. Como el que ves ante ti en tu reflejo. Sin embargo, debes saber que el poder del lado oscuro no debilita tanto al practicante como a aquellos que carecen de él. El poder del lado oscuro es una enfermedad de la que ningún Sith desearía ser curado.”

Cuando tu Lado Oscuro llegue a 6, tu personaje se consumirá irremediabilmente. Es un momento especial: toda la atención se centra en tu personaje y en cómo su voluntad se quiebra. Actúa como consideres adecuado: lucha, grita, corre o derrúmbate. A continuación, piensa en un nuevo personaje o continúa interpretando a un potencial Lord Sith.

Los textos olvidados

Partidas online

Las historias de Star Wars Betrayal se construye a través de las acciones de los personajes a lo largo de la hora más oscura de la galaxia.

Esas historias caerán a buen recaudo en las fauces del Olvido. Pero es posible evitar, al menos parcialmente, la pérdida de algunas de ellas en los rincones de la HoloNet.

Se recomienda para ello emplear un formato episódico contenido en temporadas. En cada episodio los protagonistas de cada historia escriben respetando el orden de actuación de la misma forma que en los juegos de rol por foro, cuando las tramas de esos episodios concluyen, cierran una temporada dando paso a la siguiente construyendo así de forma dinámica una intrahistoria que transcurre de forma paralela a los acontecimientos que tienen lugar de forma oficial en el cánón del universo expandido en los años 3952-3951 ABY.

A continuación se detallan los aspectos fundamentales de las reglas que se emplearán para la construcción de historias.

Creación de personajes

Se sigue el mismo proceso descrito en el manual del juego. En lugar de utilizar la hoja de personaje básica del juego (ver pág. 18) se usará una plantilla según la plataforma empleada para rellenar los apartados referentes a sus características, relaciones, motivaciones y demás aspectos.

Tiradas


Cuando sea necesario hacer alguna tirada, empléa alguna aplicación, ya sea externa o propia de la plataforma (foro, google drive, discord, etc) e indica el número de dados que quieres lanzar. De izquierda a derecha, el primero corresponderá a tu Dado de Especie, el segundo a tu Dado de Rango y el tercero a tu Dado de Lado Oscuro. Las normas con respecto a la interpretación de los resultados de las tiradas no cambian con respecto al manual. Acompaña tu mensaje con los resultados obtenidos.

Combates

Los combates se resuelven, salvo que se deseen extender, bajo la mecánica de “al mejor de tres asaltos”. Cada asalto está comprendido por los turnos de todos los personajes implicados en las escenas. Cuando se termina de describir el último turno del último asalto, el combate concluye sea cual sea la situación.

Efectos narrativos

Tal y como se indica en el manual, se recomienda utilizar efectos narrativos detallados con el uso de poderes de la Fuerza. Por ejemplo, describir con un “le empujo” empleando un Empujar con la Fuerza es un efecto narrativo pobre, sin embargo un “le empujo tratando de dirigir su cuerpo hacia el lugar más transitado de la cantina” es un buen uso. De hecho, “le empujo tratando de dirigir su cuerpo hacia el lugar más transitado de la cantina para así tener algo de tiempo para escabullirme entre la muchedumbre” es un uso magistral.



Algunas veces los efectos narrativos será más fáciles de emplear, otras veces no tanto. No te preocupes, la historia debe fluir. Escapa fuera de toda lógica imponer que la historia siempre se mantenga en su punto álgido, sin parones ni situaciones rutinarias sin, aparente, relevancia.

Estructura narrativa

Como se explica en la introducción, no hay informantes que envían a misiones. Los personajes son jedís en el exilio, sus trasfondos, sus motivaciones y relaciones con el resto de integrantes del grupo ya ofrece una historia interesante que contar entre ellos. La estructura de cada episodio, a no ser que se desee plantear de una forma distinta, será habitualmente la siguiente:

1. El director/a de juego plantea una situación de la misma forma que en los créditos iniciales de una película o videojuego de la saga.
2. A continuación describe una escena inicial que tenga que ver con las motivaciones de cada personaje y empleando como gancho aquello que une al grupo.
3. Los personajes se desenvuelven en dicha escena y la trama avanza.

Cuando se considere que el episodio ha llegado a su fin, queda cerrado. La trama narrada en cada episodio no puede durar más de una semana. Los jugadores deberán escribir, al menos, una vez por semana. Si esta norma no se cumple, a la tercera falta injustificada su personaje pasará a ser un personaje no jugador.

Los pensamientos deben aparecer en cursiva y en-

trecomillados. Los diálogos en negrita y entre guiones. Los personajes jugadores siempre ponen su foto alineada a la izquierda. Los no jugadores siempre tendrán su imagen alineada a la derecha.

En la página siguiente se muestra un ejemplo de escena entre dos personajes.

Escrito en piedra

Si tras concluir una partida quereis que se guarde como parte de los eventos de Star Wars Betrayal, basta con que enviés el documento a la siguiente dirección de correo electrónico:

exilesandbetrayers@gmail.com

Cuando sea revisada, se te informará de ello y pasará a publicarse en la sección Tiempos más civilizados del blog Exiles & Betrayers.

Estructura de las escenas

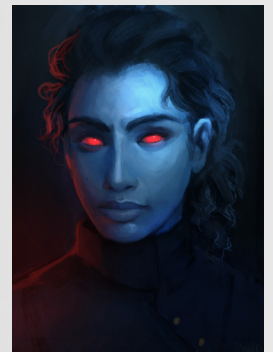


Entonces confronto su rostro, de quien había sido la mejor amiga de mi antiguo maestro, hasta el día en el que lo vendió a aquellos asesinos sith solo para su beneficio económico. Siento mi pulso como se acelera con la misma potencia que un millar de destructores estelares dispuestos a cebarse con un ser indefenso. Pero es solo un desliz de mi imaginación que trato de contener materializando en verbo y forma unos pensamientos turbulentos.

-Tú mataste a mi maestro. Necesito al menos saber por qué.- Digo sin vacilar. Mi voz me tiembla, puede que mi cuerpo no responda, pero mis pensamientos estás bastantes focalizados. ***“No hay ignorancia, hay conocimiento.”***

El rostro azul de ojos carmesí avanza con serenidad por los restos maltrechos de aquella nave. Da un paso firme y no duda en esparcir sus recuerdos a través de la dureza de sus palabras.

-No eran sith, La Orden Jedi me encargó hacerlo. Muchos jedi influyentes estaban deshonorando el código de forma pública peligrosamente. Además no era solo tu maestro... él era tu padre.- dice mientras se sacude el polvo de su uniforme.



-No, mientes- grito incrédula ante sus palabras. **-Es hora de que pagues por tus crímenes.-** Sentencio mientras posiciono mi sable de luz a mi espalda erguido hacia arriba en la forma Niman con la intención de correr velozmente hacia ella y, a través de la Fuerza, empujarla hacia mi para inmovilizar sus piernas con un corte preciso. **“Y si es cierto que era mi padre, no puedo dejarte huir. Esto termina aquí.”**

Un dado por Especie, un dado por el Rango como centinela Jedi y ¿otro por el lado Oscuro?. En este caso tiene un peso muy importante. La humana tiene como motivación “Dar caza a quien mató a su maestro” por lo que si decide emplear el dado de Lado Oscuro y este resultase el de mayor valor, al lanzar de nuevo este dado podría aumentar su puntuación de Lado Oscuro con un 4 o más. (véase en el manual Rostros familiares). Aquí vamos a tirar los tres dados.

#1 Dado de Especie : 2

#2 Dado de Rango : 3

#3 Dado de Lado Oscuro : 6

Tanto el dado de Especie como el dado de Rango están por debajo de 4. No obstante el dado de mayor valor ha sido el de Lado Oscuro, con un 6 además. Luego es necesario realizar otra tirada del Dado de Lado Oscuro. Para este caso vamos a suponer que la puntuación de Lado Oscuro de la Centinela Jedi es de 3.

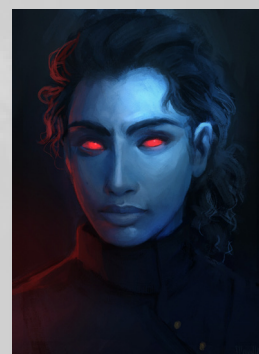
Siempre que ocurra esto la tirada se realiza automáticamente después para interpretar el siguiente movimiento del personaje con todo los detalles.

#4 Dado de Lado Oscuro : 2

La puntuación obtenida ha sido menor (2) que la puntuación actual de Lado Oscuro indicada anteriormente (3). La interpretación de esto es que si bien la Centinela Jedi se deja llevar por las emociones del momento, las emplea como una herramienta y no sucumbe ante ellas. Por supuesto, otra interpretación es posible mientras no implique un acercamiento hacia el Lado Oscuro.

-Tú ira me demuestra que también eras un peligro para la orden Jedi. Aunque sepas dominarla te acabará dominando como a tu padre- espeta severamente mientras desenfunda su sable de luz sin llegar a encenderlo, sin encorvarse, manteniendo una pose sumamente elegante y recta.

Tras pronunciarse, su capa devorada por los escombros del destructor moribundo cae desvelando un pequeño arsenal de detonadores térmicos y una daga cian que reluce injuriosa y humillante entre la oscuridad, fingiendo una humildad que no le es propia.



Este personaje es un PNJ importante que domina la Fuerza y sigue las reglas de La senda de la guerra (consultar el manual dicho apartado en el manual). Recordemos los resultados de la Centinela Jedi (2,3 y 6) para una acción de Destreza (se dirigía velozmente hacia su rival). Esta Chiss es una Maestre en Armas Jedi (experta en la forma Makashi tal y como se insinúa por la descripción). Tiene un +2 en Destreza, así que. debe sacar un 4 o más para esquivar o bloquear el ataque. Elige bloquear y lanza.

#1 Dado de Especie : 6

#2 Dado de Rango : 1

#3 Dado de Lado Oscuro : 2

La Maestre en armas Chiss consigue bloquear sin problemas el ataque. Como ha sacado un 6 en un dado, siendo su resultado final en la tirada de 8, debe lanzar un dado de Lado Oscuro (los pnjs también pueden ver alterada su puntuación de Lado Oscuro y sucumbir) para ver qué ocurre a continuación. El curso de la escena seguiría como se ha mostrado anteriormente hasta que se resuelva o concluya sea cual sea la situación.

UN VISTAZO RÁPIDO

En esta página se ilustran los apartados que forman parte de la creación de personajes. Para ello necesitarás la hoja de personaje, que se encuentra al final de este libro, y seguir las reglas del siguiente capítulo.

1. IDENTIFICACIÓN.

Aquí figuran el nombre de tu personaje, el apellido de su familia, su especie, el grado de veteranía dado por el conflicto galáctico más antiguo que ha vivido y su nivel de riqueza que determinará el máximo de elementos de su equipo.

2. MOTIVACIONES.

Escribe los objetivos principales de tu personaje. Uno debe ser común al grupo.

3. RELACIONES.

Escribe los vínculos emocionales con el resto de personajes del grupo.

3. TRASFONDO.

Un resumen de su historia hasta el momento en el que empieza la partida.

STAR WARS BETRAYAL

LA GALAXIA EN SU HORA MÁS OSCURA

IDENTIFICACIÓN

NOMBRE Dalya

FAMILIA Tong

ESPECIE Kel Dor

VETERANÍA Gran guerra sith

RIQUEZA Acomodada

MOTIVACIONES

1. Manaan corre el riesgo de ser olvidada. ¿Bendición o perdición? Tú decides.

2. Has sentido una perturbación en el fondo oceánico. Debes silenciarla.

3. Atton Rand ha robado la espada de Ajunta Pall, debes encontrarlo.

RELACIONES

Strumbor y tú sois extraños unidos por un mismo hombre: Atton Rand.

Yeda te odia por no haberla instruido, aunque ese es tu entrenamiento.

Qualesh sobrevivió gracias a tu intervención y decidió enmendar su vida.

TRASFONDO

Los vientos de Dorin te han arrastrado hasta perderte en el olvido, salvo para aquellas vidas en las que dejaste una marca imborrable. Adiestráste a Yeda pero nunca la tomaste como aprendiz, salvaste a Qualesh en la tumba de Ajunta Pall y le hiciste jurar que trataría redimirse a los ojos de la Fuerza y los tuyos. Strumbor y tú perseguisteis a Atton Rand durante días por el daño de sus acciones egoístas e inconscientes. Ahora ha puesto en peligro a los refugiados de Manaan desde las profundidades. Es hora de volver.



Hoja de personaje

ESPECIE

Kel Dor nacida en Dorin.



RANGO

Maestra jedi (Vigilante jedi)



LADO OSCURO



ATRIBUTOS

	MOD. BÁSICO	BONIFICADOR	TOTAL
INTELECTO	+0	+1	+1
VOLUNTAD	+1	-	+1
FÍSICO	-1	-	-1
DESTREZA	+1	+1	+2
EMPATÍA	+0	-	+0

EQUIPO

SABLES DE LUZ Sable de luz de color gris (lingotes de mineral de Barab) y sable de luz de color gris (Sapith/Sigil).

VESTIMENTA Túnica de maestro jedi y túnica de intelectual Baran Do.

UTENSILIOS Estimulante (físico) y kit de kolto.

PROEZAS

PROEZA DE ESPECIE Intérprete del viento: Combate (1 efecto adicional)

FORMAS DE COMBATE Shii-Cho, Makashi, Soresu, Ataru, Shien y Niman.

FORMAS DE LA FUERZA Canalización y Maestría.

PODERES DE LA FUERZA Aturdir, aura, anya Seff, camuflaje con la Fuerza, inspirar, meditación de combate, telepatía, velocidad y visión con la Fuerza-

4. DADOS.

Uno por la especie de tu personaje (indícala junto a su planeta natal). Otro por tu dominio de la Fuerza (escribe el rango de tu personaje). Finalmente, uno por su inevitable descenso al reverso tenebroso de la Fuerza.

4. ATRIBUTOS.

Cada vez que hagas una tirada, suma el total a cada dado. Aquí se prestan dos opciones:

a) El lado Oscuro es invocado cuando el dado marca estrictamente 6 (u otro número en ciertos casos.)

b) El lado Oscuro se muestra cuando el resultado total es 6 o más.

4. EQUIPO.

Armas, utensilios, vestimentas y sables de luz de tu personaje.

4. ATRIBUTOS.

Anota la proeza común de la especie de tu personaje, los estilos de combate que domina, los modos en los que emplea la Fuerza y los poderes que conoce.





HERIDAS EN LA FUERZA



Una galaxia moribunda

-Desestimé el Código Jedi. Fue un gran error por mi parte, pues para forjar el futuro, primero debo romper con el pasado.-

Sientes recorrer por todo tu cuerpo una suave brisa aterciopelada mientras cierras tus ojos tratando de recordar tus propias palabras.

Las enseñanzas nacidas de las guerras mandalorianas y la guerra civil jedi consiguen abrirse paso ante tí violentamente. Tu sable de luz.

No lo llevas encima.

Buscas sin tregua en tu equipaje, no parece importarte lo que quiera que estés haciendo, no sabrías decir si estás a punto de recorrer una senda baldía, aguardando en la fila de pasajeros de una atestada nave de refugiados, en la habitación que se te ha asignado en un palacete, a las puertas de un modelo reciente de carguero espacial o de cara ante la impaciente mirada de una colosal bestia de batalla que yace en un astropuerto, en el desierto o vete a saber en qué cielos desolados.

Todos esos detalles te son completamente indiferentes, ahora mismo nada de eso importa sin tu sable de luz.

Tu arma es lo que te define, pero tal vez llegues hasta ella tratando de recordar quien eres. Logras concentrarte, al menos por esta vez. Pasado unos segundos, por fin lo recuerdas...

-Hace tiempo que dejó de ser un símbolo de esperanza.- recitas en tu cabeza.

Un sudor frío comienza a brotar de los surcos de tu frente y se desliza presa del pánico como una estampida entre tus brazos. En tu cabeza solo hay cabida para un recuerdo.

-Todos los seres ansiamos aquello que no poseemos. No pienses que eres diferente. No olvides nunca eso.- piensas mientras contemplas el recuerdo desgastado de tu sable de luz.

Rostros familiares

Tras recordar el destino de tu sable de luz, comienzan a aflorar los fantasmas del pasado. Imágenes confusas de recuerdos inconexos. Manos que empuñan el poder con serenidad, cadenas que se rompen con pasión trayendo consigo la paz. Manos que sirven a la Fuerza rompiendo sus cadenas y las de la muerte.

Pero eso fue hace mucho. Ahora no eres más que un punto muerto, un vacío donde su voluntad puede ser negada. Ante una oleada de apatía, cierras tus pensamientos con la intención de desenterrar todos aquellos recuerdos. Entre la bruma, emerge un destello. Confrontas a tu antiguo rostro, a tus viejos modos y finalmente a tus intenciones que se antojan anacrónicas.

-¿Qué ves?- Susurra una voz pálida procedente de una miríada de caras desconocidas que se reflejan en la infinitud de un rostros familiar.

Una sombra que piensa en términos de política y persuasión. Su meta es pasar por la vida y lograr que la gente escuche lo que tiene que decir. (página 26)

[Bothan]

Las cenizas de una extraordinaria aptitud mental volcada en la atención a los detalles, la meditación, la calma, lo racional y la armonía. (página 27)

[Cereano/a]

El manto etéreo de un semblante bravo, inteligente e ingenioso que brilla con orgullo. Intensamente leal y sin disposición a ser sometido. (página 28)

[Chiss]

Un puñado de polvo que prolifera por el espacio como un germen proteico igualmente capaz de los actos más despiadados y altruistas. (página 29)

[Humano(a)]

Una semilla arrancada de entre los restos cosechados de un horizonte infinito y brillante desolado por la guerra. Nada crece en su interior. (página 30)

[Ithoriano/a]

Una pincelada lúgubre inclinada hacia lo táctil, lo visual y lo no verbal. Una vorágine exhausta de convenciones prácticas y adjetivos coloridos. (página 31)

[Kel Dor]

No tuviste que cerrar tus ojos para contemplar el eco de todos tus hermanos pensativos y humildes ahogándose en los gritos de Katarr. (página 32)

[Miraluka]

Los restos calcinados de tu destino dibujado por cada acción. Un lexicón de símbolos tiñen tu frente clorofila a la espera de un último desafío. (página 33)

[Mirialiano/a]

Un abismo azul inusual donde los secretos pueden ser confinados, pero que no pudieron evitar la caída del néctar para el dolor y olvido. (página 34)

[Selkath]

Los miedos de una civilización negada al aislamiento y supeditada a una fidelidad legendaria, a la tranquilidad y al combate más fiero. (página 35)

[Togruta]

Las fauces debilitadas que ya no susurran listas para ganarse el favor de su diosa la Escrutadora en la gran caza. Ahora solo gritan y gruñen. (página 36)

[Trandoshano/a]

Un signo de pertenencia roto y alejado de una rica historia ancestral de no violencia de un pueblo heterogéneo y esclavo de los vicios ajenos. (página 37)

[Twi'lek]

Un árbol talado hasta sus raíces que ahora vaga errante por una deuda de vida negada, con propensión a ataques de ira devastadores. (página 38)

[Wookiee]

Una actitud independiente y segura transformada en un caos de belicosidad y competición, la perdición de quienes buscan herir a lo que aman. (página 39)

[Zabrak]



BOTHAN

Una visión de desconfianza, y sin confianza, no hay paz. (página 41)

Voluntad Bothan

Cada Bothan antepone la consecución de su destino por encima de todos los demás. Como especie ponen su propio avance por delante de toda la galaxia. Anota en la hoja de personaje un +1 a VOLUNTAD.

Influencia prolongada

Los bothan piensan en términos de influencia política y persuasión, no poder militar. Su meta es pasar por la vida y lograr que más y más gente escuche lo que tienen que decir. Introduce un efecto adicional al persuadir.

Éxito asegurado

Reducir, no solo al rival, sino a sus pilares más inamovibles a polvo. Es muy sencillo, es el enemigo o los bothan. Los preceptos del Ar'kai, la arrogancia y el orgullo, manifiestos. Al persuadir, un 5 y un 6 te acercan al lado Oscuro.

Planeta natal

Mandell, Sennatt, Torolis, Bothawui, Krant o Kothlis.

Riqueza

3+VOLUNTAD

Información general

Los bothans son antropoides mamíferos peludos, de 1,5 metros de alto.

Provenientes de Bothawui y varias colonias, los bothans se diferenciaban por su apariencia facial y estructura corporal, con características caninas, felinas y equinas.

Son conocidos por ser grandes políticos y espías, que disfrutaban con pasión de una vida de intrigas y subterfugio.

CEREANO/A

Dos visiones distintas, el mismo error dos veces. (página 41)

Espíritu racional

La sociedad cereana vive en armonía con la naturaleza y prefirieron aislarse del ruido tecnológico. La meditación es un aspecto esencial de sus rituales diarios. Anota en la hoja de personaje un +1 a INTELECTO.

Intuición refinada

La habilidad cereana para el análisis es indistinguible de la precognición. Una afluencia de visiones y advertencias que ayudan a seguir el curso de acontecimientos futuros. Obtienes un detalle adicional cuando investigas.

Cerebro binario

Luz y oscuridad. La meditación perfecciona el combate, la agresividad dirige el pensamiento. La catársis sostiene una sociedad pacífica. Tu lado Oscuro aumenta si el dado asociado es mayor o igual a tu puntuación actual.

Planeta natal

Cerea

Riqueza

3+INTELECTO

Información general

Los cereanos son una especie de mamíferos humanoides cultos y sofisticados del planeta Cerea en el Borde Medio.

Tienen cabezas alargadas, que albergaba grandes cerebros binarios. Además, poseen un corazón más que bombea sangre a ese cerebro adicional.

Los machos envejecen más rápido que las hembras, por lo que la poligamia es necesaria en esta especie.



CHISS

De nada sirve brillar donde la luz no puede habitar. (página 41)

Ascendencia Chiss

Desde los primeros días aprenden que no es la persona que ocupa la posición lo que importa, sino la posición en sí misma. Todos representan a todos. Anota en la hoja de personaje un +1 a VOLUNTAD o INTELECTO.

Manufactura consagrada

Cualquier especie de la galaxia no puede guardar otro sentimiento sino una admiración sacra hacia a la Ascendencia Chiss. No solo roban su tecnología, además logran mejorarla. Introduce un efecto adicional a tus utensilios.

Impureza infame

Cualquier chiss sensible a la Fuerza que esté dentro de los territorios de la Ascendencia es sentenciado a muerte, sin excepción. Vivirá pues siempre en el exilio. Disminuye en 1 los efectos adicionales narrativos de la Fuerza.

Planeta natal

Csilla.

Riqueza

1+VOLUNTAD o INTELECTO

Información general

Los chiss son una civilización humanoide carnívora de piel azul, pelo negro y ojos rojizos provenientes de mundos helados de las Regiones Desconocidas.

Debido a la remota posición de su territorio, son un enigma para el resto de la galaxia que se mantiene distante, pero con calma.

Son una cultura calculadora y disciplinada.

No buscan ser juzgados por nadie, ni por la galaxia.



HUMANO/A

Traidores, la galaxia necesita siempre a sus traidores. (página 41)

Una galaxia dividida

Algunos pueblos humanos tienen más en común con sus vecinos de otras especies que con los de la suya propia. Cada individuo es un mundo. Anota en la hoja de personaje un +1 a un ATRIBUTO y -1 a otro ATRIBUTO.

Libertad para inhibirse

El derecho para seguir sus pasiones consigue que hagan a un lado sus títulos y rangos. Piensa en una competencia (combate, ciencia, persuadir, etc), a partir de ahora obtendrás un detalle adicional cuando la desempeñes.

Tu motivo, tu perdición

Llegar tan lejos y no aprender nada, la mayor derrota. Un gran obstáculo se transforma en una ambición desmedida por superarlo. Cuando esté en riesgo una motivación, tu lado Oscuro aumenta si el dado asociado es 4 o más.

Planeta natal

Alderaan, Corellia, Coruscant, Hapes, Chalacta, Lorrd, Onderon o Telos.

Riqueza

2+ATRIBUTO (a elección)

Información general

Los humanos son la forma más común de vida en la galaxia.

Gracias a su gran adaptabilidad, han llegado a residir en la mayoría de los mundos habitables, explorar los rincones más inaccesibles y establecer una gran variedad de colonias.

Debido a que los humanos son la especie más común de la Galaxia, se les considera el estándar comparativo.



ITHORIANO/A

La esperanza no florece en el llanto de los muertos. (página 41)

El rebaño errante

Los ithorianos son un pueblo de naturalistas pacíficos, que disfrutan explorando la galaxia y de una conversación amigable respetando siempre el punto de vista ajeno. Anota en la hoja de personaje un +1 a EMPATÍA.

La Madre Jungla

Llamaron a los bosques de Ithor la Madre Jungla y juraron no profanarla. Gracias a la tecnología edificaron ciudades flotantes, donde han vivido desde entonces. Introduce un detalle adicional tratando la flora y sanando.

Cosecha final

Sus gargantas pueden provocar sonidos y expulsar aire que crea, si lo quieren, un estruendo capaz de romper el hierro. Poco se conoce de esta técnica. Al usar esta proeza, tu lado Oscuro aumenta si el dado asociado es 4 o más.

Planeta natal

Ithor, Takobo o la flota errante.

Riqueza

3+EMPATÍA

Información general

Los ithorianos proceden de Ithor y son reconocidos por sus cabezas de martillo.

Se caracterizan por ser seres tranquilos y amantes de la paz, consagrados a contemplar su vegetación y el respeto a todas las formas de vida.

Constructores de maravillas, curiosos y sociables, dedican sus vida a encontrar su camino entre las estrellas.



KEL DOR

Tanta sabiduría no es aire, sino un océano donde ahogarse. (página 41)

Progenie de Dorin

Tienen reflejos elevados, como resultado de los órganos extrasensoriales en sus cabezas, pero su constitución es más débil. Anota en la hoja de personaje un +1 a DESTREZA o +2 a DESTREZA/INTELECTO y -1 a FÍSICO.

Intérprete del viento

Al escuchar la brisa de Dorin, los espíritus del viento pueden confundir a los Kel Dor con uno de los suyos, tomándolos para ser criados como niños del viento. Obtienes un detalle adicional en combate y al pilotar una nave.

Justiciar en el exilio

El enfoque Kel Dor de la justicia se reduce al bien y el mal, pese a ello, no temen tomarse la justicia por su mano y abusar de las proezas de los Baran Do. Cuando usas telepatía, un 5 y un 6 te acercan al Lado Oscuro.

Planeta natal

Dorin (se considera de mala suerte nombrar a un Kel Dor en otro planeta.)

Riqueza

2+DESTREZA

Información general

Los Kel Dor son reconocidos por sus máscaras para protegerse en atmósferas ricas en oxígeno.

El color de su piel varía del ocre al carmesí y por lo general son rechazados por su aspecto facial inquietante.

Son un pueblo caracterizado por su naturaleza amable y un sentido de la justicia simple que contempla los asuntos morales con gran prejuicio.



MIRALUKA

Es el problema de las guerras, nunca se ven venir. (página 41)

Sensible a la Fuerza

Debido a su conexión con la Fuerza, muchos fueron atraídos a la Orden Jedi. Lucharon en la Gran Guerra Sith y ayudaron a dar forma a la Orden durante estas décadas. Anota en la hoja de personaje un +1 a VOLUNTAD.

Visión de la Fuerza

Pensativos, cautelosos y deliberativos. Guardan poco interés en la ganancia personal o la gloria. Por razones sociales, ocultan su apariencia usando una cinta. Con esta proeza ignoras cualquier impedimento a la vista.

Ecos de Katarr

Aquello no unido a la Fuerza les resulta extraño. Tras el Cónclave, la vida ha sido segada de ese vínculo dejando una lección en el vacío. 2 proezas de la Fuerza adicionales. Tu lado Oscuro aumenta si el dado asociado es 5 o 6.

Planeta natal

Apheridies, Katarr (moribundo).

Riqueza

2+VOLUNTAD, máximo 3.

Información general

Una especie humanoide de naturaleza sensible a la Fuerza. Sin pupilas ni iris, solo ojos blancos vestigiales (o incluso cuencas vacías), perciben el entorno a través de la Fuerza.

Son un pueblo muy unido espiritualmente, tanto que se llaman a sí mismos “hermanos”, miembros de una gran familia que rinde culto a Ashlan y Bogan. Para ellos no existe el bien y el mal, solo la vida y la muerte.

MIRIALANO/A

Los grabados se borran, el destino se oscurece. (página 41)

Sensible a la Fuerza

Un pueblo profundamente religioso y practicante de una comprensión primitiva de la Fuerza. Los Mirialianos siempre han estado presentes en las filas de la Orden Jedi. Anota en la hoja de personaje un +1 a VOLUNTAD.

Tatuajes tribales

Un tatuaje único para indicar que han superado una prueba, o que han alcanzado la aptitud suficiente para una cierta habilidad marcial. Obtienes un detalle adicional en combate y situaciones que requieran de atletismo.

Un último desafío

Las acciones de cada individuo contribuyen a su destino. Los éxitos y fracasos del pasado los guían hacia este. Cuando esté en riesgo una motivación, tu lado Oscuro aumenta si el dado asociado es 4 o más.

Planeta natal

Mirial

Riqueza

3+DESTREZA

Información general

Los Mirialanos son casi idénticos fisiológicamente a los humanos. La mayor diferencia en su biología es su piel verde y su flexibilidad.

Este último rasgo les da la ventaja sobre los humanos en términos de agilidad y artes marciales. Motivo por el cual son adversarios rápidos y formidables tanto en combate como fuera de él.



SELKATH

Son un gran secreto. Cuando mueran, nadie recordará nada. (página 41)

Naturaleza anfibia

Son nadadores hábiles. En tierra se mueven con cautela, aunque su neutralidad escama. Anota en la hoja de personaje un +1 a INTELLECTO y -1 a EMPATÍA. Un bonificador temporal de +1 a DESTREZA cuando estés en el agua.

El kolto debe fluir

Los Selkath guardan el secreto del kolto. Las propiedades curativas de éste hace que todos respeten la política Selkath y sus conocimientos científicos. Obtienes un detalle adicional al tratar heridas e investigar sobre medicina.

La Orden de Shasa

La protección de los Selkath es prioritaria, lo demás puede esperar. La voz de la Progenitora es una con la Fuerza. El mensaje de sus fauces recorrerá toda la galaxia. Cuando lees la mente, un 5 o más te acercan al Lado Oscuro.

Planeta natal

Manaan.

Riqueza

3+INTELLECTO/DESTREZA

Información general

Los Selkath provienen del planeta oceánico Mana'an, la única fuente natural de kolto.

Motivo por el cual tuvieron una gran influencia diplomática durante el transcurso y el final de la guerra civil Jedi.

Se aferraron firmemente a su neutralidad, rompiendo acuerdos y formando otros en secreto, cuando la integridad de su mundo se veía comprometida.



TOGRUTA

En el exilio, quién va a guiar a todo un pueblo. (página 41)

Noción de grupo

Sociales, abiertos, perceptivos y atentos. Prefieren trabajar en grupos y son expertos en la interacción social compleja entre sus conocidos. Anota en la hoja de personaje un +1 a EMPATÍA o +1 a DESTREZA/INTELECTO.

Sentido de alerta

Proviene de un mundo bosques densos, matorrales salvajes y áreas urbanas que surgieron a partir de pueblos ancestrales de cazadores. Obtienes un detalle adicional en acciones de subterfugio grupales.

En las sombras

Los Togrutas tienen poca simpatía por quienes no contribuyen a la sociedad. La individualidad es un signo de depravación. Cuando cumplas una motivación individualista tu lado Oscuro aumenta si el dado asociado es 4 o más.

Planeta natal

Shili

Riqueza

2+EMPATÍA

Información general

Una especie humanoide carnívora del planeta Shili, las Togrutas son fácilmente reconocidas por la combinación de sus colas de cabeza y montrales en forma de cuernos.

Sólo los de carácter independiente, un rasgo relativamente raro en ellos, viajan fuera solos por la galaxia.

Sus excepcionales sentidos espaciales son determinantes en su capacidad de responder al entorno.



TRANDOSHANO/A

Haber llegado tan lejos, para volver con las manos vacías. (página 41)

Coraza de batalla

Pieles escamosas y extremidades que se regeneran lentamente. Su fuerza no tiene rival, pero su destreza puede entorpecer en combate. Anota en la hoja de personaje +1 a FÍSICO o +2 a FÍSICO y -1 a DESTREZA.

Cacería implacable

Ojos sensibles al infrarrojo, adaptados para oficios donde su presencia suele ser habitual. Cazarrecompensas y esclavistas a la espera de su trofeo. Introduce un detalle adicional cuando caces.

La ira de la Escrutadora

Una deidad más allá del tiempo y el espacio que debe ser apaciguada. No hay mayor deshonra que desaprovechar una buena caza. Cuando esté en riesgo tu cacería, tu lado Oscuro aumenta si el dado asociado es 3 o más.

Planeta natal

Trandosha.

Riqueza

3+INTELECTO

Información general

Los Trandoshanos son reptiles humanoides inteligentes nativos del planeta Trandosha, compartiendo sistema estelar con los Wookiees de Kashyyyk.

Son reconocidos en toda la galaxia por disfrutar de la emoción de una buena cacería y por su gran fuerza.

Pese a sus tradiciones milenarias, son señalados como una cultura abiertamente agresiva.



TWI'LEK

Esclavos de una galaxia en decadencia. (página 41)

Embacaudores innatos

Los twi'leks son gente calculadora, pragmática y carismática. Prefieren una vida de planificación y prepararse para sacar provecho de cada situación. Anota en la hoja de personaje un +1 a EMPATÍA o un +1 a INTELECTO.

Ilusión tentacular

No profesan ninguna fe particular en la Fuerza, pero las colas de su cabeza permiten un tipo especial de comunicación basada en ella. Añade un efecto adicional al persuadir o seducir.

Superviviente de Ryloth

Incluso para quienes escapan, el tiempo en cautiverio define sus vidas. En presencia de esclavos y/o figuras de autoridad, los deseos pasionales de libertad se desatan cuando el dado de Lado Oscuro asociado es 3 o más.

Planeta natal

Ryloth.

Riqueza

2+INTELECTO

Información general

Los Twi'leks son una especie humanoide omnívora común en toda la galaxia, especialmente en los lugares menos reputados.

Esto es debido a que los Hutt han vendido a las crías Twi'lek como esclavas durante milenios.

Son fácilmente reconocibles por las colas tentaculares de su cabeza. Pese a su situación, son una especie ancestral con una rica tradición descentralizada.



WOOKIEE

Ni los árboles podrían soportar el peso de su deuda. (página 41)

Sociedad honorable

Honor y la lealtad. La familia se extiende más allá de los lazos de sangre a través de las deudas de vida formando familias honoríficas. Elige entre un +1 a un ATRIBUTO o una deuda de vida (bonificador de otra especie).

Pilares de Wroshyr

Los colosales árboles wroshyr son la cuna de la civilización Wookiee, sosteniendo ciudades a kilómetros sobre el suelo forestal del planeta. Obtienes un detalle adicional al explorar y tratar con la naturaleza.

Caminante de la espesura

Las tierras sombrías son un lugar impregnado en el lado Oscuro. Los wookiees rara vez van allí y la galaxia ahora se siente igual. Lejos de la calma de la naturaleza, tu lado Oscuro aumenta cuando el dado asociado es 4 o más.

Planeta natal

Kashyyyk, Alaris Prime.

Riqueza

1+ATRIBUTO, máx 3.

Información general

Los wookiees, cuyo nombre se tradujo al pueblo de los árboles, son una especie de altos y peludos humanoides habitantes del planeta Kashyyyk.

Una raza de mamíferos arbóreos, los wookiees vivían en el dosel de los imponentes árboles wroshyr.

A pesar de su aspecto temible, solían ser gentiles, aunque eran propensos a ataques de ira devastadores cuando se les provocaba.



ZABRAK

Miedo, ira, resentimiento. Es difícil ocultarse sintiéndose así. (página 41)

Inquebrantable

Iridonia es conocida por su carácter inhóspito y violento. Los zabrak cuentan por ello con fuerte autodeterminación que a veces resulta excluyente. Anota en la hoja de personaje +1 a VOLUNTAD o +2 a VOLUNTAD y -1 a EMPATÍA.

Escrito en la piel

Las marcas en la piel son un recorrido por tu historia personal que luces con orgullo. Piensa en una competencia (combate, ciencia, persuadir, etc), a partir de ahora obtendrás un detalle adicional cuando la desempeñes.

Fiebre iridoniana

En el fragor de la batalla, el orgullo habla, el honor es matar a tu oponente y la recompensa es el sabor de la sangre fresca de tu enemigo. Cuando peligre una motivación, tu lado Oscuro aumenta si el dado asociado es 3 o más.

Planeta natal

Iridonia, Dathomir, Talus, Corellia.

Riqueza

2+VOLUNTAD

Información general

Los zabraks son una especie carnívora humanoide nativa del planeta Iridonia. Poseen unos cuernos distintivos sobre su cabeza y dos corazones.

Son un pueblo orgulloso, decidido e incluso arrogantes para algunos, lo cual reflejan en los numerosos tatuajes faciales que lucen en sus rostros.

No obstante, se han ganado a pulso ser una de las especies más independientes de la Galaxia.



50 años de conflictos

La marcha imparable del tiempo que lentamente nos guía hacia una muerte inevitable. No hay muerte, solo hay Fuerza. Pero has visto tanto que comienzas a dudar que la Fuerza tenga algo de control sobre nada cuando incontables vidas se ahogan en las llamas del conflicto. Una vez más, recuerdas tu sable de luz, pero un miedo primigenio que siempre ha dominado el mundo, cuál mano que mece una cuna, se apodera de tu persona.

La auténtica guerra

La verdadera guerra nunca ha sido peleada con droides, naves o soldados. Eso son solo obstáculos. Materia repugnante y cruda ante la cuál te has probado en varias ocasiones. A veces más de las que has deseado, como si alguna vez hubieras tenido opción para ello. La verdadera guerra, como bien sabes, es aquella que se fragua en el corazón de todas las cosas vivientes, en contra de su propia naturaleza. Luz y oscuridad, eso es lo que da forma a esta galaxia y no estas creaciones de una era efímera.

Las lecciones de una cultura y, lo más importante, la naturaleza de su gente alcanzan su definición en el conflicto. Cien años han hecho falta para aprender esa dura lección. Ver la bandera del mal ondear a lo largo de la galaxia nunca hubiera sido un problema si no hubieras mirado hacia arriba. Pero todos los seres están en guerra con el pasado y eso deja sus cicatrices, pues en la batalla las palabras se hacen a un lado dando paso a momentos de expresión pura en la que se forjan héroes. No sentían miedo ni dolor, el frío de la muerte no apagó su pasión, pero con la pérdida tú moriste por dentro.

Recuerdas que estás en el 4025 C.R.C (3952 ABY), apenas ha pasado un mes tras el fatídico Cónclave de Katarr, y cuando comienzan a invadirte las cenizas de las guerras que han asolado la galaxia una lección cada vez más tímida es pronunciada por tu boca:

-No hay miedo. Solo la temeridad de la juventud.- (página 43)

-No hay emoción. Solo pedazos rotos por recoger.- (página 45)

-No hay fortaleza. Solo una coraza frágil.- (página 47)

No quiero mis medallas

Una vez tomes tu decisión no hay vuelta atrás. Cada una representa el conflicto histórico en el que comenzó tu andadura por los senderos ignotos de la Fuerza

Elige con cautela. Cada opción te llevará a una serie de valores que afectan a las mecánicas del juego, a saber tres; la suma de unos puntos de atributo que tendrás que repartir, el número de efectos narrativos resultantes de tus acciones y tu puntuación inicial de lado oscuro.

Todo ello se detalla más adelante. Se ha considerado que a mayor edad, mayor número de conflictos habrá vivido el personaje. Si consideras que sería interesante romper con esta regla, puedes hacerlo.



GUERRA CIVIL JEDI

Revan derrotó a Malak, pero al final, Malak ya había vencido.

-No hay miedo.- Una lección desafinada suena en tu cabeza. Repasas aquellas preguntas inquisitivas una vez más, como si aún siguieras en aquella academia ahora olvidada. **-¿Crees que Revan murió? ¿Que el Lord Sith no nació en las filas de la Orden Jedi?-** piensas mientras tus órbitas oculares siguen descendiendo a una velocidad de vértigo.

-Aunque nadie es eternamente joven.- Ese pensamiento desolador te invade mientras te aferras a los hechos más recientes: Foerost, el bombardeo de Telos IV, la batalla de Iridonia, la captura de Revan, la destrucción de Taris, la búsqueda desesperada de los mapas estelares que apuntaban hacia la Fragua Estelar, la derrota de Darth Malak a manos de un Revan redimido que condujo, tanto a la República como a la Orden Jedi, hacia una victoria pírrica. Ambas quedaron heridas de gravedad. Apenas unos cientos de jedi quedaron tras el conflicto. Las oleadas discordantes de los ecos de la Fuerza se vuelven cada vez más y más estridentes, hasta alcanzar un punto muerto. Una herida tan profunda que en ella la Fuerza misma puede ser negada.

Aún estás a tiempo de aceptar el paso del tiempo en tu cuerpo y en tu mente, de aceptar que estas oleadas de apatía no son el fruto de una sola guerra, puede que incluso dos conflictos sean insuficientes para dar explicación a tu hastío.

-No.- gritas hacia tu interior, confirmando que esos recuerdos son reales.

Pero entonces...

La lección desafinada parece haber cesado como si la hubieras lanzado desde lo alto de un acantilado hacia el abismo.

*La guerra más importante de todas las guerras.
Solo porque estábamos en ella, gran error.*

Y si mucho miras a un abismo, el abismo mirará dentro de ti. (página 49)

ESPECIE

La suma de tu puntuación de ATRIBUTOS (sin bonificadores) es 3.

Eres joven, aún crees que podrás dar lo mejor de ti.

RANGO

Cuando sea aplicable dispones de un efecto narrativo menos.

Eres joven, aún te queda mucho por descubrir.

LADO OSCURO

Puntuación inicial: 1.

El código jedi aún reside en ti.



GUERRAS MANDALORIANAS

La máscara cubrió otro rostro, pero ningún jedi pudo cubrir aquella vergüenza.

-No hay emoción.- Un discurso desafinado suena en tu cabeza. Compruebas el sonido de aquellas palabras. Un jedi exaltado. **-Nosotros iremos al frente, y más allá, si eso salva la galaxia. Algunas veces hay que entrar en la oscuridad para salvar la luz.-** Tratas de aferrarte a esas palabras mientras tus órbitas oculares descienden, al contrario que tus años.

-La justa virtud de la medida no figura en tus años.- Ese pensamiento cruel te invade mientras te aferras a aquellos recuerdos: Mandalore, la invasión del sector Mytaranor, la expansión de la Cruzada Mandaloriana permitida por el Senado hasta que varias rutas comerciales se vieron comprometidas, Saul Karath, las divisiones dentro de la Orden Jedi, los revanchistas, Revan y Malak, el final de una despiadada guerra donde ambos bandos fueron sepultados en la trampa de Malachor V. Un capítulo de la historia galáctica se había cerrado para dar paso inmediatamente a otro. Las oleadas discordantes de los ecos de la Fuerza se vuelven cada vez más y más estridentes.

Aún estás a tiempo de aceptar el paso del tiempo en tu cuerpo y en tu mente, de aceptar que puede que estés en alguno de los extremos de la cuerda de la vida. Que todos esos nombres sean cuentos de tu infancia o historias que, si las guerras anteriores no te habían ahogado ya en un océano de apatía, esta terminó por hacerlo.

-No.- gritas hacia tu interior, confirmando que esa es tu fecha de nacimiento.

Pero entonces...

La melodía estridente se silencia como si hubieras activado en Malachor V el Generador de Masas Sombra. Un sinfín de llantos ahogados.

*La era que concluiría con todas las demás eras.
Héroes y tiranos caen, la historia recoge sus piezas.*

Y en un mar de lamentos, te mantuviste a flote. (página 49)

ESPECIE

La suma de tu puntuación de ATRIBUTOS (sin bonificadores) es 2.

Eres mayor, el tiempo ha equilibrado la balanza.

RANGO

Cuando sea aplicable, no añades ni sustraes efectos narrativos.

Con el tiempo, las mareas parecen calmadas.

LADO OSCURO

Puntuación inicial: 2.

De ti depende que sea la Fuerza en su equilibrio.



GRAN GUERRA SITH

Pasaron cinco décadas hasta que los jedi entendieron que habían perdido.

-No hay fortaleza.- Una rima desafinada suena en tu cabeza. Compruebas el sonido de aquellas voces. Un coro infantil. **-Los Jedi que caen son los que más peligrosos son.-** Tratas de aferrarte a esas palabras mientras tus ojos descienden, tratando de no ceder a su propio peso.

-Solo porque los sientas, no quiere decir que estén ahí.- Ese pensamiento cruel te invade mientras te aferras a aquellos recuerdos: el resurgimiento de los Sith, el ascenso de Freedon Nadd, Exar Kunn, la caída de Ulic Qel Droma, su derrota y redención a través de la humillación que llevó a la República a una victoria final decisiva en Yavin IV. Pero esos recuerdos bien podrían haber sido adquiridos, así como los sentimientos ocultos en sus enseñanzas. Las oleadas discordantes de los ecos de la Fuerza se vuelven cada vez más y más estridentes.

Aún estás a tiempo de aceptar el paso del tiempo en tu cuerpo y en tu mente, de aceptar que aún eres joven o que incluso que la justa virtud de la medida figura entre tus años y que esos recuerdos solo son lecciones, no experiencias.

-No.- gritas hacia tu interior, confirmando que esa es tu fecha de nacimiento.

Pero entonces...

La melodía parece haber cesado como los gritos de Ulic Qel-Droma al sostener el cadáver de su hermano, al que mató en un ataque de cólera.

*Esta batalla durará para siempre
Y arderemos juntos eternamente.*

Y tras décadas de apatía, el cadáver eres tú. (página 49)

ESPECIE

La suma de tu puntuación de ATRIBUTOS (sin bonificadores) es 1.

En el hastío, empiezas a ser un recuerdo de quien fuiste.

RANGO

Cuando sea aplicable dispones de un efecto narrativo más.

En la apatía, te siguen más enseñanzas que personas.

LADO OSCURO

Puntuación inicial: 3.

La Fuerza vive en ti, el conflicto vive en ti.



La Fuerza en el exilio

Cada título jedi otorga un atributo principal y una serie de proezas. No obstante, los caminos de la Fuerza son un misterio y no sería de extrañar, oír hablar de una maestra experta en armas que ha depuesto su sable de luz, un cónsul jedi que aguarda la llamada del combate o una custodia que hace gala de sus riquezas obtenidas durante las guerras.

Cada rango otorga un bonificador a uno o dos atributos y una serie de proezas que se reparten entre Formas de combate, de la Fuerza y poderes de la Fuerza.

UNA LECCIÓN ACELERADA

En la página siguiente se ilustra lo que se espera de cada rango tanto dentro como fuera de la orden jedi.

No quiero mis medallas

En Star Wars Betrayal se busca interpretar a personajes que no existen más allá de su propia tragedia. No son ni Revan, ni Meetra Surik, ni parte de ninguna profecía futura. Son seres que ansían aquello que no poseen o han perdido. Tu personaje no puede escapar de esa realidad.

Tabla comparativa

Cada rango tiene asociado un bonificador a un atributo, en la tabla aparecen ordenados de menor a mayor responsabilidad. El signo “+” hace referencia a que se añade el bonificador en comparación al rango justamente anterior.

Si tu personaje consigue sobrevivir y recibir entrenamiento puede acceder a rangos superiores. En cuyo caso toma las características del rango siguiente completando al número actual de ellas. Por ejemplo: un guardián jedi al pasar vigilante jedi obtiene acceso a tres formas de combate adicionales.

Rango	Atributo principal	Proeza de las Formas		Proeza de la Fuerza
Adepto/a	1 A ELEGIR	-		6 a elegir
Padawan	1 A ELEGIR	Forma I		3 a elegir
Caballero/Dama		Combate	Fuerza	
• Guardián	FÍSICO	+2	+0	6 a elegir
• Cónsul	VOLUNTAD	+0	+2	10 a elegir
• Centinela	INTELECTO	+1	+1	8 a elegir
Maestro/a		Combate	Fuerza	
• Maestre en armas	+DESTREZA	+6	+1	8 a elegir
• Insigne de la Fuerza	+INTELECTO	+3	+4	12 a elegir
• Vigilante jedi	+EMPATÍA	+5	+2	10 a elegir

La Falsa Profecía

Las profecías son ilusiones. El hecho de que los Sith crearon su propio mito salvador es predecible.... No soy una criatura de la superstición. Pero si las ropas de los Sith'ari, ese ser perfecto, encajan, no veo razón para no reclamarlas

El llamamiento

El templo Jedi en Coruscant está vacío. Las cascadas de la gran Sala de las Mil Fuentes siguen fluyendo aún, como pésame por los jedís caídos y aquellos que vagan perdidos sin recibir entrenamiento. Basta una vaga descripción para que te hagas una imagen de como sería caminar por sus largos y anchos pasillos impolutos. Un lugar impregnado por una total ausencia de deseos y temores, que ahora se antoja indiferente a los ojos ajenos. Un monumento, que como tú en estos momentos, alberga más ruina que dignidad. Contemplas tu rostro una vez más en esas aguas pálidas de color lechoso casi transparente. Entonces lo recuerdas. Una gota cae, su eco se siente. Primero a pocos metros, luego en toda la sala, le sigue el templo y en cuestión de minutos se ha dejado notar en toda la galaxia. Te estaba llamando, para adoctrinarte en sus modos y costumbres, para transformarte desde dentro. Al final tomaste una decisión extraña. Una decisión única.

¿Acudiste a la llamada de la Fuerza?

-Me negué en rotundo.- (página 53)

-Acudí a su llamada durante la guerra civil jedi.- (página 55)

-Acudí a su llamada durante las guerras mandalorianas.- (página 57)

-Acudí a su llamada durante la gran guerra sith.- (página 63)



ADEPTO/A

Poco pueden importar ahora sus códigos y filosofías. (página 69)

Magos, brujas, chamanes, videntes, profetas. Se te ha llamado e insultado por alguno de esos títulos, pero al final no eras más que una presencia extraña en tu hogar, si es que en toda esta galaxia encontraste alguno. Luz y Oscuridad son el combustible de la Fuerza, que ardía en ti como una bestia indómita. Hoy ya solo bebe de las tibias aguas de la apatía. Puede que no acudieras a su llamada, pero siempre le has seguido el rastro.

Requisito

No ingresaste en la Orden Jedi, sin importar las guerras que viviste.

Descripción

Usuarios de la Fuerza de todas las especies con poderes y habilidades. En el combate, suelen emplear armas impregnadas con el poder de la Fuerza: látigos, vibroespadas, sus propios puños o incluso un bláster. Se considera como tal a quienes no han seguido un entrenamiento formal por parte de los Jedi y suelen provenir de planetas primitivos.

Atributo principal

Anota en la hoja de personaje un bonificador de +1 a un ATRIBUTO.

Proeza de las Formas

Ninguna. Debes recibir instrucción por un rango superior al de padawan.

Proeza de la Fuerza

Escoge 6 poderes de la Fuerza a elección.



PADAWAN

Un título para recordarles lo que no eran. Cuanta arrogancia. (página 69)

Recuerdas las primeras advertencias. Una vida sin recompensa, sin remordimientos, sin arrepentimiento. Fueron las mentiras que cimentaron el camino que pusieron ante ti sin elección. Nunca la tuviste realmente. Contemplas tu eco en las aguas del templo jedi y escuchas los susurros historias sobre el bien y el mal. Te advirtieron de que sería una vida dura, pero que al final descubrirías quién eras cuando la respuesta siempre estuvo ahí. Nadie.

Requisito

Tu entrenamiento comenzó durante la guerra civil jedi.

Descripción

Cuando aún existía la Orden, era el título que se adjudica a adolescentes sensibles a la Fuerza que habían comenzando a ser entrenados. Después de alcanzar cierta edad, pasaban a ser aprendices de un Caballero Jedi o un Maestro Jedi, dando paso a su entrenamiento individual. Solían acompañar a sus maestros como parte de su formación.

Atributo principal

Anota en la hoja de personaje un bonificador de +1 a un ATRIBUTO.

Proeza de las Formas

Anota la Forma I en Proezas.

Proeza de la Fuerza

Escoge 3 poderes de la Fuerza a elección.



CABALLERO/DAMA

Quienes guardaban la justicia eran los mismos monstruos.

Aprietas el recuerdo oculto de tu sable de luz, tratas de sentir el fuego de la llama que ardía eterna en quienes guardaban la paz y la justicia en la galaxia. La Fuerza aún susurra como el eco de las mareas en un océano abisal. Los llantos y lágrimas se desdibujan en las sombras al traer la luz de la verdad. Son las palabras de quienes te entrenaron. Aunque nunca te lo dijeron, habían visto y sentido a través de la Fuerza la senda en la que antes de aquella pregunta ya habías empezado a dar varios pasos.

Requisito

Tu entrenamiento comenzó durante las guerras mandalorianas.

Descripción

El rango de caballero o dama jedi lo ostentaban quienes, siendo miembros de la Orden Jedi, habían completado su entrenamiento y finalizado las pruebas Jedi. Con la membresía completa de la Orden, estos individuos recibían tareas directamente de los Consejos Jedi y se esforzaban para encontrar la paz y el mantenimiento de la República Galáctica.

¿Qué deseas obtener?

-**Paz**- (página 58)

-**Serenidad**- (página 59)

-**Conocimiento**- (página 60)



GUARDIÁN JEDI (página 69)

Un Guardián Jedi era un Jedi que tenía como deber cumplir con una misión encomendada por el Consejo Jedi. La naturaleza de estas misiones variaba mucho, desde la protección de representantes de la República, atender señales de auxilio, liberar un sistema u ocuparlo.

Su maestría se centraba en el combate. Los Guardianes optaban más por el uso del sable y el entrenamiento físico que por la Fuerza. Muchos destacaban por llevar sable doble o dos sables. Su color tradicional fue el azul, pero eran libres de elegir su propio color.

Atributo principal

Anota en la hoja de personaje un bonificador de +1 a FÍSICO.


Proeza de las Formas

Anota la Forma I en Proezas.

Elige dos formas de combate adicionales.

Proeza de la Fuerza

Escoge 6 poderes de la Fuerza a elección.



CÓNSUL JEDI (página 69)

Un Cónsul Jedi (también conocido como vidente Jedi) es, al igual que todos los Jedi, experto en la batalla, pero rara vez entrará en combate, prefiriendo estudiar los misterios de la Fuerza. Los cónsules fueron los primeros estudiosos y diplomáticos y videntes de la Orden.

En lugar de desarrollar su conexión con la Fuerza a través del entrenamiento en combate, los Cónsules Jedi lo hacían por medio de la Fuerza. Tradicionalmente, llevaban un sable de luz de color verde, pero, al igual que todos los Jedi, eran libres para elegir su propio color de la hoja.

Atributo principal

Anota en la hoja de personaje un bonificador de +1 a VOLUNTAD.

Proeza de las Formas

Anota la Forma I en Proezas.

Elige dos formas de la Fuerza adicionales.

Proeza de la Fuerza

Escoge 10 poderes de la Fuerza a elección.



CENTINELA JEDI (página 69)

Los Centinelas Jedi eran una subsecta de la Orden Jedi que buscaban un balance entre ambos extremos de los Jedi, los Consulares Jedi y los Guardianes Jedi. Poseían adecuadas habilidades de combate y un conocimiento práctico de la Fuerza orientado a soportar las influencias mentales externas.

Su entrenamiento especializado los convertía en candidatos idóneos para ser enviados a regiones de la galaxia para desvelar la verdad e investigar concentraciones inusuales de la Fuerza. Tradicionalmente manejaban sables de luz de hoja amarilla, aunque esto no era una regla formal.

Atributo principal

Anota en la hoja de personaje un bonificador de +1 a INTELLECTO.

Proeza de las Formas

Anota la Forma I en Proezas.

Elige una forma de combate adicional y una forma de la Fuerza adicional.

Proeza de la Fuerza

Escoge 8 poderes de la Fuerza a elección.



MAESTRO/A

Un maestro sin un aprendiz, es un maestro de la nada.

Era un sonido, como el poder, como el de un corazón, pero con voz. Tu tiempo para ocultar tu presencia estaba llegando a su fin, y necesitaste aumentar tu entrenamiento. Cuando llegó el momento, te abriste a técnicas más arriesgadas y misterios más elevados. Aún lo recuerdas, sólo tú sabías el camino que tomarías, nadie pudo elegir por ti en qué ríos decidiste fluir.

Requisito

Tu entrenamiento comenzó durante la gran guerra sith.

Descripción

Era el rango más alto que un Jedi podía obtener. Era un requisito para poder optar a formar parte del Alto Consejo Jedi en Coruscant, el principal medio de comunicación entre los Jedi y el gobierno de la Antigua República. Este era un título reservado para individuos que habían demostrado devoción y habilidad excepcional en la Fuerza.

¿Hacia donde te guió la Fuerza?

-Hacia donde la Armonía nunca cede al caos.- (página 64)

-Hacia donde la Fuerza nunca muere.- (página 65)

-Hacia donde el Conocimiento nunca se ignora.- (página 66)



MAESTRE EN ARMAS (página 69)

Es la batalla lo que te conmueve, retar al enemigo en un combate singular. Así es el camino del más grandes guerreros Jedi, los Maestros de Armas. Respetados dentro y fuera de la Orden, era un título otorgado a los guardianes jedi que se dedicaban al estudio del combate físico con la Fuerza.

Pasaban años perfeccionando sus habilidades en el arte de su arma elegida: sables de luz, sables de luz de doble hoja, bastones, látigos, mayales, armas de fuego y incluso su propio cuerpo como arma. Era todo lo que debían hacer para ser considerado Maestros de Armas por el Alto Consejo Jedi.

Atributo principal

Anota en la hoja de personaje un bonificador de +1 a FÍSICO.

Anota en la hoja de personaje un bonificador de +1 a DESTREZA.

Proeza de las Formas

Anota la Forma I en Proezas.

Elige seis formas de combate adicionales y una de la Fuerza adicional.

Proeza de la Fuerza

Escoge 8 poderes de la Fuerza a elección.



INSIGNE DE LA FUERZA (página 69)

Tu camino yace sobre los antiguos misterios y las enseñanzas de los senderos de la Fuerza. Generación tras generación, has contemplado el camino de la virtud de los Eruditos de la Fuerza, un título otorgado a aquellos consulares jedi que se volcaron en la labor académica e instructiva.

Dedicaban décadas de sus vidas al perfeccionamiento de su afinidad con la Fuerza, tanto en lo intelectual como en el combate, disponiendo para ello del acceso a los holocrones jedi y sith que se encontraban en los archivos de la Orden. Todo ello para entrenar a decenas de caballeros y damas jedi.

Atributo principal

Anota en la hoja de personaje un bonificador de +1 a VOLUNTAD.

Anota en la hoja de personaje un bonificador de +1 a INTELECTO.

Proeza de las Formas

Anota la Forma I en Proezas.

Elige cuatro formas de la Fuerza adicionales y tres de combate adicionales.

Proeza de la Fuerza

Escoge 12 poderes de la Fuerza a elección.



VIGILANTE JEDI (página 69)

Investigar los misterios de la galaxia, buscar la injusticia y sacarla a la luz, esa era la senda de los vigilantes en tiempos de Ulic Qel-Droma y Exar Kun. Era un título otorgado a los centinelas jedi que operaron como custodios en planetas o sistemas específicos, velando por la diplomacia.

Estudiando técnicas especiales de la Fuerza, los vigilantes sabían pasar a un segundo plano, manipulando sutilmente los acontecimientos políticos de una manera benévola, basándose en su familiaridad con los gobiernos locales, sin tener que informar a los Consejos antes de tomar cada decisión.

Atributo principal

Anota en la hoja de personaje un bonificador de +1 a INTELLECTO.

Anota en la hoja de personaje un bonificador de +1 a EMPATÍA O DESTREZA.

Proeza de las Formas

Anota la Forma I en Proezas.

Elige cinco formas de combate adicionales y dos de la Fuerza adicionales.

Proeza de la Fuerza

Escoge 10 poderes de la Fuerza a elección.



Olvidar lo aprendido

La Fuerza era un poder metafísico, espiritual y vinculante que tenía una enorme importancia tanto para la orden Jedi como para los Sith. Conocida como el Camino en tiempos antiguos, la Fuerza fue vista en muchos aspectos diferentes, incluyendo, pero no limitado a, el lado de la luz, el lado oscuro, la Fuerza Viviente, la Fuerza Unificadora, la Fuerza Cósmica y la Fuerza Física.

LUZ Y OSCURIDAD

Los dos primeros aspectos se referían a la brújula moral de la Fuerza, que se manifestaba en la conducta y las emociones de los seres vivos que formaban parte de su tejido. El lado luminoso era la faceta alineada con la compasión, el altruismo, la introspección, la curación, la misericordia y la benevolencia, mientras que el lado oscuro era el elemento alineado con el odio, el miedo, la codicia, la ira, la agresión, los celos y la malevolencia.

LOS CUATRO ASPECTOS

Los últimos cuatro aspectos fueron definidos por prominentes filosofías Jedi.

La Fuerza Viviente se ocupaba de la energía de los seres vivos. La Fuerza Unificadora, de todo el espacio y el tiempo. La Fuerza Cósmica, de la vida después de la muerte. La Fuerza Física, de todo lo que le rodea.

PROEZAS: PODERES Y FORMAS

Según tu rango en la Orden Jedi elige formas de combate, de la Fuerza y poderes de la Fuerza. Si eres un adepto/a elige 6 poderes de la Fuerza. A continuación se muestran las proezas disponibles:

Formas de Combate: Schii-Cho, Makashi, Soresu, Ataru, Shien, Niman, Juyo.

Formas de la Fuerza: Canalización, afinidad, potencia y maestría.

Poderes de la Fuerza: 43 poderes de la Fuerza (7 exclusivos de sus respectivas especies).

Formas de Combate

Estas formas de lucha eran necesarias para compensar o aprovechar los atributos únicos de los sables de luz, en particular el extraño equilibrio del arma, el peso en la empuñadura y el corte. Los estilos de combate más prominentes orientados a la espada láser eran las siete formas de la Orden Jedi que se detallan a continuación.

FORMAS DE COMBATE

FORMA I DETERMINACIÓN (SCHII-CHOO)

Cuando te superan en número suma 1 al dado. Introduce un efecto narrativo.

Es la forma más básica de combate, y de la que derivan la mayoría de las demás. Una perfecta forma multiusos, especializado en luchar contra múltiples oponentes, gracias a sus amplios movimientos de barrido, diseñada para desarmar o herir levemente, pero no para matar. A los aprendices se les solía enseñar esta forma primero debido a su versatilidad, aunque en realidad es muy simple.

Desarme: Golpe dirigido contra el arma del oponente en un intento de arrancarla de sus manos o destruirla.

Barrido del Sarlaac: Un amplio ataque en el que el duelista golpeó a múltiples enemigos.

FORMA II CONTENCIÓN (MAKASHI)

Cuando te enfrentas a otro sable de luz suma 1 al dado y -1 contra blásters.

Esta forma está orientada a luchar contra uno o dos oponentes con sables de luz. Requiere precisión, serenidad y una confianza que roza la arrogancia. Es propia en duelistas con gran experiencia. Se trata de una forma muy elegante que requiere precisión extrema, se basa en ataques gráciles que permite una defensa de esfuerzo mínimo, portando el sable con una sola mano para tener más libertad y fluidez en el combate. Sin embargo, esta forma de combate es poco efectiva en un enfrentamiento múltiple, y prácticamente inútil contra armas de largo alcance. La posición inicial de esta forma es una guardia baja a una mano, con la hoja del sable en ángulo descendente a un lado del espadachín.

Oportunidad contenciosa: Reconoce y explota una abertura en la defensa del oponente antes de moverse rápidamente para golpear al enemigo expuesto.

Réplica Makashi: El duelista altera ligeramente el ángulo del ataque de un oponente antes de tomar represalias rápidamente con un contragolpe.

FORMAS DE COMBATE

FORMA III RESILENCIA (SORESU)

Cuando te enfrentas a blásters suma 1 al dado y -1 contra otro sable de luz.

Es la forma más defensiva de todas. Emplea movimientos muy pegados al cuerpo para lograr la mayor protección sin consumir mucha energía. Se intentaba exponer lo menos posible el cuerpo del practicante, con lo que si este estaba bien entrenado era casi invencible. El Soresu es más efectivo para reflejar los ataques con pistolas láser, requiere reflejos rápidos y muchos movimientos para poder superar la velocidad de disparo de las pistolas. Quienes practican esta forma resisten cualquier ataque pacientemente hasta que su oponente comete un error, momento en el cual atacan agresivamente, aunque no buscan herir o matar, aún en medio de una batalla atacan sólo cuando es estrictamente necesario.

Círculo de Refugio: Se crea un área protegida a su alrededor y a sus aliados, lo que dificulta la penetración de los enemigos.

Tajo deflector: El impulso generado por el desvío de un proyectil enemigo se redirige hacia un ataque de un objetivo adyacente.

FORMA IV AGRESIÓN (ATARU)

Cuando te enfrentas a un solo oponente introduce 2 efectos y quita 2 contra blásters.

Es una forma de combate rápida, agresiva y útil en el uno contra uno, pero palidece en espacios cerrados o en combates prolongados. Quienes practican activamente esta forma de combate siempre están a la ofensiva, atacando con golpes amplios, rápidos y poderosos e invocando a la Fuerza para ayudarlos en sus movimientos y ataques. Al permitir que la Fuerza fluya pueden superar sus limitaciones físicas y realizar asombrosas acrobacias. Se necesita incorporar todos los poderes de la Fuerza que involucren superar los estándares normales de movimiento, velocidad y agilidad para que el estilo sea exitoso. Esta forma es habitual en quienes han optado por un dominio excepcional de la Fuerza en comparación con el combate.

Picado arrollador: Esta maniobra pretende golpear rápidamente a un oponente sin darle la oportunidad de reaccionar.

Golpe de enjambre: Numerosos ataques cortos son dirigidos al adversario sin piedad alguna en mitad del frenesí de la batalla.



FORMAS DE COMBATE

FORMA V PERSEVERANCIA (SHIEN)

Cuando te enfrentas a blásters introduce 2 efectos y quita 2 contra otro sable de luz. Requiere la III.

Esta forma es la mejor para reflejar disparos de tal manera que vuelvan hacia el oponente. A la hora de luchar a la defensiva, emplea métodos propios del Soresu, y ocasionalmente algunos del Makashi, realizando contraataques de forma constante y eficiente, pero bloqueando y repeliendo ataques de un modo más brutal, llegando a emplear la mera fuerza bruta para derribar a un oponente y realizar acrobacias exigentes. Sin embargo, esto no es lo habitual, debido a la búsqueda del combate frontal directo en detrimento de otras tácticas más sutiles. Al mismo tiempo y, a pesar de sus ventajas, el estilo adoptado en esta forma tan directa la hace simple y predecible, y extremadamente vulnerable a un estilo de combate más paciente y flexible.

Barrera de Cuchillas: Defiende de los disparos y consigue redirigir algunas de las explosiones entrantes.

Deflexión de Shien: Esta técnica permite desviar el fuego de las armas mientras se salta hacia un oponente.

FORMA VI MODERACIÓN (NIMAN)

En cualquier situación suma uno al dado. Introduce un efecto narrativo.

Esta forma intenta balancear todos los aspectos de combate con sable de luz, creando combatientes con conocimientos moderados en cada uno de los aspectos individuales, sin maestría en ningún aspecto pero competente para todos. Esta forma de combate es utilizada por muchos Jedis diplomáticos, los cuales primero intentan utilizar sus estrategias políticas y negociar, para alcanzar un acuerdo pacífico con el mínimo derramamiento de sangre. El dominio de esta forma permite tomar el control de un grupo de enemigos y eliminarlos de uno en uno. Además esta forma se asocia al uso de dos sables de luz y favorece el uso de la Fuerza. No es de extrañar que por ello se convirtiera en la forma favorita de Revan.

Acércate más: El duelista agarrara telequinéticamente a un oponente y lo pusiera en el camino de su espada.

Cuchillada de Empuje: Consiste en cortar a un oponente antes de hacerlo a un lado con un empujón de Fuerza.

FORMAS DE COMBATE

FORMA VII FEROCIDAD (JUJO)

Cuando te enfrentas a un solo oponente suma 3 al atacar y -3 al defenderte.

El Jujo es el resultado de integrar todas las demás formas en un único estilo y adoptar un enfoque de combate agresivo y pragmático.

Formidable tanto en ataque como en defensa, esta forma es quizá la más peligrosa para el usuario, pues la exigente y constante concentración que requiere y su similitud con el estilo de combate Sith provocó que muchos de sus usuarios cayeran al lado oscuro. Para ello se vale de todo tipo de habilidades: veloces movimientos del sable de luz, técnicas de combate cuerpo a cuerpo que combinan fuerza y velocidad, uso del sable para repeler el fuego de pistolas láser... todo para lidiar con cualquier situación o circunstancia posibles en un combate.

Se sirve de la Fuerza para potenciar las capacidades físicas del usuario: dar volteretas, saltar, correr... lo que permitía mantener combates prolongados. También se emplea para el lanzamiento de objetos (normalmente de tamaño medio o comprimidos, aunque también podían lanzarse objetos de gran tamaño), o bien su uso como escudo.

Flanco Rápido: Saltar o correr alrededor de un oponente para hacer un golpe rápido. La velocidad de la maniobra cogía a los oponentes por sorpresa.

Impacto certero: Intercambiar poder puro por una casi certeza de aterrizar un impacto.

Formas de la Fuerza

Las formas de la fuerza eran posturas de batalla meditativas que servían como alternativas a las diversas formas de combate. Las formas de la Fuerza aumentaron el poder de los Jedi para sentir y controlar la Fuerza a expensas de la capacidad física. Eran populares entre los Consulares Jedi y quienes dependían más de la Fuerza que de los sables de luz, incluso en batalla.

DOMINANDO LA FUERZA

Has tocado la Fuerza, es hora de hablar sobre cómo se siente, tanto su presencia como su ausencia. Es hora de comprender qué significa todo esto. Cada poder es una victoria y con cada victoria, la Fuerza vibra con armonía, en la Luz y en la Oscuridad.

FORMAS DE LA FUERZA

FORMA DE LA FUERZA I CANALIZACIÓN

Reduce el tiempo de uso entre un poder de la Fuerza y el siguiente durante un combate. Si se mantiene esta forma activa, espera a tu siguiente turno para usar otro poder de la Fuerza.

Esta técnicas de meditación básica era dominada por todos los Jedi, siendo la única forma de fuerza generalmente utilizada por los no consulares. En sus días de servicio la maestra Kreia llegó a describir esta técnica como un regalo, ya que proporcionaba un modesto impulso a la conexión de cada ser sintiente de la Fuerza sin exponerse ante vulnerabilidades.

FORMA DE LA FUERZA II AFINIDAD

Introduce un efecto narrativo adicional al usar poderes de la Fuerza y resta uno al resultado de tu tirada. Si se mantiene esta forma activa, espera a tu siguiente turno para usar otro poder de la Fuerza.

Era la forma ideal para mantener un enfoque constante en la Fuerza. Permitía descansar en su conexión, incluso en la lucha más feroz, de una manera que normalmente sólo sería posible en la meditación pacífica y lejos de las distracciones. Esta era una forma de resistencia para los Jedi; les permitía permanecer en guardia mientras un enemigo gastaba toda su energía y finalmente se cansaba. Por esta razón, se usaba más eficazmente en ciclos alternados con otras formas de la Fuerza, recuperando fuerzas antes de lanzar un contraataque contra un oponente cansado.

FORMAS DE LA FUERZA

FORMA DE LA FUERZA III POTENCIA

Introduce 3 efectos narrativos adicionales al usar poderes de la fuerza y añade un +1 al resultado de tu tirada. Si son universales o del lado oscuro, lanza el dado de lado Oscuro.

Debes esperar dos turnos para usar otro poder de la Fuerza.

Era ofensiva en su propia naturaleza, aumentando la capacidad para atacar a otros con la Fuerza. Al atacar a sus enemigos con más fuerza, rápidamente dejaba la sensación de agotamiento. Era usual en el lado oscuro de la Fuerza, ya que solían ser manifestaciones de odio u otras emociones oscuras. Aún así, un jedi podría usar esta forma para resolver decisivamente un conflicto si era prioritario resolverlo rápidamente.

FORMA DE LA FUERZA IV MAESTRÍA

Introduce 2 efectos narrativos adicionales al usar poderes de la fuerza y el oponente obtiene un -2 a su tirada. Si son universales o del lado oscuro, lanza el dado de lado Oscuro.

Debes esperar un turno para usar otro poder de la Fuerza.

A pesar de su nombre, no se limitaba a aquellos con una gran experiencia. Mejoraba las capacidades durante un período prolongado con el objetivo de amplificar los efectos de los poderes de la Fuerza. Sin embargo, debilitaba severamente las energías y limitaba la capacidad de defensa contra otros poderes de la Fuerza. Quienes no eran muy competentes en la Fuerza tomaban esta forma, para aparentar un dominio mayor del que tenían en realidad.

Poderes de la Fuerza

La Fuerza es un río del que muchos pueden beber, y el entrenamiento de los Jedi no es la única copa con la que tomar un sorbo.

DEBES OLVIDAR LO QUE HAS APRENDIDO

Según tu título jedi, elige cualquier combinación de poderes de la Fuerza, sean del lado luminoso, oscuro o universales. Si además se cumple que tu personaje pertenece a una especie específica podrá acceder a un poder de la Fuerza concreto, este no se añade a la selección sino que se encuentra disponible por defecto. Al usar la Fuerza, se realiza una tirada del dado de Rango asociada a un atributo específico en función del poder en cuestión. Es posible dejar dos poderes sin seleccionar para adquirirlos durante la partida.

LA FUERZA EN EQUILIBRIO

A la hora de elegir un poder de la Fuerza ten en cuenta tu puntuación de lado Oscuro. Cuando el medidor de lado Oscuro tiene una puntuación de 3 puedes introducir hasta el tercer efecto narrativo sugerido en la descripción de cada poder de la Fuerza. Conforme el valor de lado Oscuro se aleja de 3, el número de efectos narrativos a los que puedes acceder se reduce en uno.

LA BALANZA SE INCLINA

Hay poderes que podrán ser utilizados indistintamente de tu puntuación de lado Oscuro. No obstante, aquellos marcados como exclusivos del lado luminoso y exclusivos del lado oscuro quedarán inaccesibles si la puntuación excede el valor de 3 (para poderes del lado luminoso) o es inferior a este (para poderes del lado oscuro).

Dominando la Fuerza

Has tocado la Fuerza, es hora de hablar sobre cómo se siente, tanto su presencia como su ausencia. Es hora de comprender qué significa todo esto. Cada poder es una victoria y con cada victoria, la Fuerza vibra con armonía, en la Luz y en la Oscuridad.

La voz de la tragedia

La Fuerza es, ante todo, un arma, pero también una herramienta. En cualquier caso, las mecánicas aquí descritas no buscan la complejidad numérica. En su lugar, interpreta los poderes de la Fuerza, así como el resto de proezas y elementos que introducen efectos en cada escena, como una serie de mecánicas narrativas que buscan facilitar la acción de los personajes.

Pero ante todo; Star Wars Betrayal versa sobre el triunfo de la oscuridad sobre la llama menguante de los personajes. Esto quiere decir que, aunque está la regla para introducir complicaciones en cada escena, la autoridad narrativa la tiene la persona que dirige la sesión.

PODERES UNIVERSALES

Afectar a la mente (INTELECTO)

Usar la Fuerza para crear una pequeña o terrible confusión en varias mentes.

Efecto 1: Truco mental. Efecto 2: Confusión.

Camuflaje con la Fuerza (DESTREZA)

Un campo de Fuerza que permite pasar con sigilo ante las adversidades.

Efecto 1: Evasión. Efecto 2: Ocultarse. Efecto 3: Invisibilidad.

Control de las bestias (EMPATÍA)

Permite dominar a las criaturas no inteligentes de la galaxia.

Efecto 1: Crías. Efecto 2: Bestias salvajes. Efecto 3: Colosales.

Control de la respiración (VOLUNTAD)

Ralentiza el metabolismo hasta el punto que no es necesario respirar.

Efecto 1: En agua. Efecto 2: Inmune al veneno. Efecto 3: Inmune al vacío.

Cuerpo de la Fuerza (FÍSICO)

Reduce la integridad temporalmente y el tiempo necesario entre poderes.

Efecto 1: -1 FÍSICO, 1 turno menos. Efecto 2: -2 a FÍSICO, 2 turnos menos.

Desviar con la Fuerza (DESTREZA)

Permite desviar los disparos de cualquier tipo sin necesidad de sable de luz.

Efecto 1: Desviar. Efecto 2: Redirigir.

Empujar con la Fuerza (VOLUNTAD)

Lanza objetivos a una distancia variable según la potencia del efecto.

Efecto 1: Lanzar. Efecto 2: Torbellino. Efecto 3:

Lanzar sable de luz (DESTREZA)

Lo lanza hasta la distancia del objetivo, pudiendo mantenerlo y regresando.

Efecto 1: Lanzar. Efecto 2: Mantener. Efecto 3: Telequinesis.

Meditación de combate (VOLUNTAD)

Una técnica única que cambió el curso de la guerra civil jedi.

Efecto 1: +2 a un ATRIBUTO. Efecto 2: +2 a dos ATRIBUTOS.

Precognición (INTELECTO)

Es esa voz interior que habla diciendo “Tengo un mal presentimiento”

Efecto 1: Alerta de la proximidad de una confrontación ardua.

Resistencia a la energía (FÍSICO)

Absorbe el daño por las baterías de munición bláster, anulando sus efectos.

Efecto 1: Anula 1 efecto. Efecto 2: Anula 2 efectos. Efecto 3: Anula 3 efectos.

Resistencia a la Fuerza (VOLUNTAD)

Protege contra los efectos de la Fuerza.

Efecto 1: Anula 1 efecto. Efecto 2: Anula 2 efectos.

PODERES PROPIOS DE ESPECIE

Son aquellos que han desarrollado las tradiciones propias de ciertas especies. Representan técnicas muy concretas que solo pueden aprender

Cosecha final (FÍSICO) (Poder de los Ithorian)
Cuatro gargantas movidas a voluntad son capaces de romper el acero.

Efecto: Puede llegar a romper metales con la voz, no hablemos de la carne.

Anya Seff (FÍSICO) (Poder de los Kel Dor)
Literalmente, cerebro muerto. Permite ocultar la actividad cerebral.

Efecto: El usuario de la Fuerza parece haber fallecido.

Detección de energías (VOLUNTAD) (Poder de los Miraluka)

Veían a través de la Fuerza incluso aquello ajeno a ella.

Efecto: Puede percibir aquello donde la Fuerza no reside de forma clara.

La voz de la Progenitora (INTELECTO) (Poder de los Selkath)

La orden de Shasa habla con la gran tiburón Firaxa, incluso a años luz.

Efecto: El rival cae presa del horror de las profundidades durante horas.

Sentido natural (EMPATÍA) (Poder de los Togruta)
Su conexión con la naturaleza ha sido premiada por la Fuerza.

Efecto: Permite comunicarse con las bestias como una especie inteligente.

Fauces de Terentatek (VOLUNTAD) (Poder de los Wookiee)

En lo más profundo, el rito de madurez es mirar a estas criaturas del abismo.

Efecto: Concede una inmunidad natural al pánico y al veneno.

Escuela iridoniana (Poder de los Zabrak)

La libertad para ser independiente no se consigue en un manto de plumas.

Efecto: Aprendes automáticamente una forma de combate adicional.

DOMINANDO LA FUERZA

Has tocado la Fuerza. Háblame de su ausencia. Está en lo alto de la cima de una gran montaña con los vientos desgarrando a tu alrededor y encontrarte enterrado vivo. Atrapado. Indefenso y solo. Es saber lo que quieres decir y nunca encontrar las palabras. Es un coro reemplazado por el silencio. Escuchar enseñanzas sin sentido. Es como tener la energía de la juventud y luego sentir el manto de los años caer sobre ti, sabiendo que eres débil, frágil y una cosa que se desecha fácilmente. Es como un discípulo amado con quien has compartido todo, sacrificado todo, y luego hacer que se alejen de ti y olvidar todo lo estabas.

PODERES DEL LADO LUMINOSO

Aturdir (VOLUNTAD)

Inmoviliza a los rivales, evitando alargar o, incluso, empezar un combate.

Efecto 1: Inmovilizar. Efecto 2: Éxtasis. Efecto 3: Éxtasis en área.

Aturdir droide (VOLUNTAD)

Inmoviliza a objetivos androides, confundiendo sus sensores.

Efecto 1: Inmovilizar. Efecto 2: Desactivar. Efecto 3: Desactivar en área.

Aura (VOLUNTAD) (Efectos acumulables)

Protege de los efectos de la Fuerza.

Efecto 1: Elimina 1 detalle narrativo. Efecto 2: Elimina 2 detalles narrativos.

Barrera (FÍSICO) (Efectos acumulables)

Protege contra un tipo concreto de daño.

Efecto 1: Daño físico. Efecto 2: Daño energético. Efecto 3: Daño ambiental.

Curar (FÍSICO)

Elimina los detalles narrativos negativos sobre un aliado o el mismo usuario.

Efecto 1: Elimina 1. Efecto 2: Elimina 2. Efecto 3: Elimina 3.

Precognición de batalla (DESTREZA)

Permite a cada jedi anticipar los movimientos rivales.

Efecto 1: +2 a DESTREZA. Efecto 2: Introduce un detalle narrativo adicional.

Revitalizar (VOLUNTAD) (Efectos acumulables)

Devuelve al combate a cualquier aliado inconsciente.

Efecto 1: Devuelve la consciencia. Efecto 2: +1 a ATRIBUTO.

Valor (VOLUNTAD)

Protege a cada aliado de un estado de conmoción y agitación variable.

Efecto 1: Pánico. Efecto 2: Horror. Efecto 3: Locura.

PODERES EXCLUSIVOS DEL LADO LUMINOSO

Distinguir el bien del mal no es un asunto sencillo. No obstante, el bien no es la ausencia del mal, es la capacidad de negarlo en calma cuando se presenta.

El apego está prohibido; la posesión está prohibida. La compasión, que yo definiría como amor incondicional, es esencial para la vida de un Jedi.

Iluminación (2 puntos de lado Oscuro) (EMPATÍA)

Transmite los preceptos del combate en un estado de calma y serenidad.

Efecto 1: +1 al defender. Efecto 2: +1 al atacar +2 al defender.

Inspirar (2 puntos de lado Oscuro) (EMPATÍA)

Fortalece la voluntad de cada aliado en las cercanías.

Efecto 1: +1 a VOLUNTAD. Efecto 2: +2 a VOLUNTAD.

PODERES DEL LADO OSCURO

Afligir (INTELECTO) (Acumulable)

Nublar la mente, imbuir un mal debilitante e incluso el veneno.

Efecto 1: -1 a INTELECTO. Efecto 2: -1 a DESTREZA. Efecto 3: -2 a FÍSICO.

Drenar la Fuerza (INTELECTO)

Aumenta el tiempo de espera entre poderes del objetivo y disminuye el propio.

Efecto 1: Un turno. Efecto 2: Dos turnos. Efecto 3: Tres turnos.

Drenar vida (VOLUNTAD)

Este poder permite absorber la vida de otros para sanar la propia.

Efecto 1: Transfiere 1 de FÍSICO a ti. Efecto 2: Transfiere 2 de FÍSICO a ti.

Electrocutar (DESTREZA)

Desata un estallido eléctrico devastador.

Efecto 1: Un rayo. Efecto 2: Varios rayos. Efecto 3: Tormenta eléctrica.

Estrujar (VOLUNTAD)

Las energías del lado Oscuro se redirigen para triturar mediante telequinesis.

Efecto 1: Estrujar a 1 rival. Efecto 2: Estrujar a 2 rivales.

Grito de Fuerza (VOLUNTAD)

Una onda de sonido que daña a todo lo que alcanza.

Efecto 1: -1 a DESTREZA. Efecto 2: -1 a INTELECTO. Efecto 3: Ataque en área.

Herir (INTELECTO)

Dañar, asfixiar y matar. No admite errores.

Efecto 1: -1 a FÍSICO. Efecto 2: -1 a 2 ATRIBUTOS. Efecto 3: -1 a 3 ATRIBUTOS.

Miedo (INTELECTO)

Sume al objetivo en un estado de conmoción y agitación variable.

Efecto 1: Pánico. Efecto 2: Horror. Efecto 3: Locura.

PODERES EXCLUSIVOS DEL LADO OSCURO

El lado Oscuro es algo más profundo que todas las pasiones ciegas de neófitos con una sed ciega de poder. Los títulos caen, todo es cambio y evolución.

La maldad es un término usado por ignorantes y débiles. El lado oscuro es supervivencia. Liberar tu poder interior. Glorifica la fuerza del individuo.

Aplastar (4 puntos de Lado Oscuro) (VOLUNTAD)

Debilita la voluntad de cada enemigo en las cercanías.

Efecto 1: -1 a VOLUNTAD. Efecto 2: -2 a VOLUNTAD.

Furia (4 puntos de Lado Oscuro) (FÍSICO)

Desata un poder indómito inmune a efectos paralizantes.

Efecto 1: +1 al atacar -1 al defender. Efecto 2: +2 al atacar -2 al defender.

Atributos

Son la definición de cada personaje. Su valor va desde -2 a +2, pasando por el 0. La suma de estos modificadores básicos debe ser igual a 1, 2 o 3 (según el grado de veteranía). Afectan tanto a las tiradas del Dado de Especie, el Dado de Rango y el dado de Lado Oscuro.

INTELECTO

Representa el uso de la lógica, la memoria, la deducción, la percepción.

Vínculo con la Fuerza: Al desatarse los pensamientos se vuelven apresurados.

VOLUNTAD

Representa la medida de la sabiduría y la resistencia al desgaste mental.

Vínculo con la Fuerza: Al desatarse la resistencia te vuelve distante.

FÍSICO

Representa la fortaleza física, tanto para golpear como para recibir.

Vínculo con la Fuerza: Al desatarse la potencia se vuelve incontrolable.

DESTREZA

Representa la respuesta explosiva, grácil y viva de tus músculos.

Vínculo con la Fuerza: Al desatarse da paso a momentos de expresión pura.

EMPATÍA

Representa la capacidad de entender lo que el lenguaje no alcanza a expresar.

Vínculo con la Fuerza: Al desatarse los sentimientos te controlan.

Cuestión de números

Al asignar puntuaciones a cada atributo se distingue entre dos categorías principales: los modificadores básicos y los bonificadores. La suma de estos, para cada atributo, son la modificación total que se añade a cada tirada que lleve dicho atributo asociado.

MODIFICADORES BÁSICOS

Según las guerras vividas y teniendo en cuenta el valor inicial de un atributo por especie los puntos se reparten tal que su suma sea la indicada en el apartado anterior.

Un bothan que sintió la Fuerza durante la guerra civil jedi empieza con una puntuación de 1 en VOLUNTAD, y la suma de sus modificadores básicos debe ser igual a 3. Se hace el siguiente reparto de modificadores para el personaje: INTELECTO (+2), VOLUNTAD (+0), FÍSICO (-2), DESTREZA (+1) y EMPATÍA (+2).

BONIFICADORES

Según el entrenamiento jedi recibido obtienen un +1 a un ATRIBUTO (como mínimo) que no se contabilizan a la hora de ajustar la suma de los modificadores básicos.

El mismo bothan anterior no se unió a la orden jedi, sintió la llamada pero nunca buscó entrenamiento. Así que decide otorgar un bonificador de +1 a VOLUNTAD, para contrarrestar el punto que quitó antes.

Riqueza

La riqueza representa la amplitud del inventario de cada jedi durante su exilio. Cada cual busca sus caminos para ocultarse, ya sea en la indigencia o en la opulencia. El nivel de riqueza viene determinado como se indica en cada especie, otorgando el siguiente inventario:

POBRE

La apatía es peor que la muerte, solo consumes y no produces.
Obtienes: 7 objetos (sable de luz, cristales, utensilios y vestimentas).

FRUCTÍFERO/A

Has logrado producir lo suficiente como para sobrevivir.
Obtienes: 9 objetos (sable de luz, cristales, utensilios y vestimentas).

ACOMODADO/A

La comodidad es un tregua delicada con el pasado, no olvides eso.
Obtienes: 12 objetos (sable de luz, cristales, utensilios y vestimentas).

PUDIENTE

Jedi, sith, La Fuerza, son solo cuentos para asustar a los temerosos.
Obtienes: 19 objetos (sable de luz, cristales, utensilios y vestimentas).

RICO/A

Toda ese código era un mero juego de poder, porque solo hay poder.
Obtienes: 26 objetos (sable de luz, cristales, utensilios y vestimentas).

Equipamiento

El equipo de tu personaje es una suma resultante acorde a las capacidades en las que se valora a su especie y su nivel de riqueza, que añade un grado de detalle mayor. Elige con cuidado, porque es lo único que te queda por perder para desvincular-te por completo de una galaxia material donde la Fuerza está herida de muerte.

A la hora de investigar, realizar acciones cotidianas, emplear la Fuerza para sentir sus ecos o dejarse seducir por los susurros de un poder indómito que jamás imaginaste, tu equipo tiene gran relevancia.

ELEGIR TUS ÚLTIMAS PERTENENCIAS

Cuando creas a tu personaje determina su equipo inicial en función de su nivel de riqueza. Esto incluye un número de vestimentas y un conjunto de objetos a elegir entre sables de luz, cristales, utensilios y vestimentas acotado por un número máximo que varía en función de la riqueza.

Por ejemplo: Si tu personaje es pobre tendrá una vestimenta a determinar y todas las combinaciones posibles que permite su número máximo de objetos. En este caso son 6, por lo que podría disponer de 6 sables de luz inoperativos al no tener cristales o bien una opción equilibrada de 1 sable de luz, 3 cristales y 2 utensilios.

Sable de luz

Diseñado tanto para la elegancia del combate como para los ritos ceremoniales, el sable de luz, también conocido como espada láser por aquellos que no estaban familiarizados con él, era un arma distintiva, cuya imagen estaba férreamente ligada

al mito de la Orden Jedi y a su polo opuesto, los Sith. El sable de luz representaba los valores de la Orden Jedi: la defensa de la paz y la justicia en toda la galaxia. Esta percepción ha perdurado, pese a los muchos conflictos, hasta el final de la guerra civil jedi, momento en el cual, incluso los maestros de la Orden comenzaron a dudar de sus propias enseñanzas.

El sable de luz consiste en una hoja de plasma puro emitida por la empuñadura y suspendida en un campo de contención de fuerza. El campo contenía el inmenso calor del plasma, protegiendo al portador, y permitía que la hoja mantuviera su forma. La empuñadura casi siempre era fabricada por el portador para satisfacer sus necesidades, preferencias y estilo. La empuñadura también era construida de manera similar al sable de luz de su amo como una marca de respeto. En manos de un experto de la Fuerza, el sable de luz era un arma muy respetada y temida. Empuñar un sable de luz era demostrar una habilidad y una confianza increíbles, así como una destreza y una sintonía magistrales con la Fuerza.

CONSTRUIR UN SABLE DE LUZ

Según tu nivel de riqueza, a la hora de crear tu primer sable de luz elige un cristal que marque el color en el que brilla la hoja y dos cristales que satisfagan tus necesidades como jedi en el exilio.

CRISTALES PARA EL COLOR

Cristal azul

Si la hoja de un sable de luz era azul, quien lo empuñaba protegía a los débiles y tenía mucho talento en el combate. Era el color de los guardianes jedi.

Cristal verde

Si la hoja de un sable de luz era verde, quien lo empuñaba prefería soluciones pacíficas y tenía mucho talento en la fuerza. Era el color de los cónsules jedi.

Cristal amarillo

Si la hoja de un sable de luz era amarilla, quien lo empuñaba prefería trabajar en el anonimato para desvelar la verdad. Era el color de los centinelas jedi.

Cristal rojo

Si la hoja de un sable de luz era roja, quien lo empuñaba posiblemente habría sucumbido ante las enseñanzas sith. Era el color de los jedis oscuros.

Cristal violeta

Si un sable de luz era violeta, quien lo empuñaba mantenía un balance agresivo entre el bien y el mal. Era el color de uno de los sables de Revan.

Cristal cián

Si la hoja de un sable de luz era cián, quien lo empuñaba lo usaba para concentrarse en la Fuerza. Se piensa que Exar Kun tuvo un sable de este color.

Cristal plateado

Si la hoja de un sable de luz era plateada, quien lo empuñaba lo hacía a través de la Fuerza. Recordaba a los arroyos de la Sala de las Mil Fuentes.

Cristal naranja

Si la hoja de un sable de luz era naranja, quien lo empuñaba se centraba en el combate sobre la Fuerza. Recordaba al brillo del sol de Hasaq.

Cristal viridián

Si la hoja de un sable de luz era verde viridiana, quien lo empuñaba no buscaba alterar su equilibrio en la Fuerza. Era habitual en planetas desolados.

Cristal oscuro

Si la hoja de un sable de luz era negra, quien lo empuñaba la había corrompido con la Fuerza. Se cree que la hoja que empuñó Mandalore era de ese color.

Cristal gris

Si la hoja de un sable de luz era gris, quién lo empuñaba poseía una mente clara, serena y tranquila, o bien gustaba de coleccionar rarezas.

Cristal blanco

Si la hoja de un sable de luz era blanca, quien lo empuñaba estaba al servicio de la justicia. Se cree que su origen está en las perlas de Dragones Kryat.

CRISTALES PARA EFECTOS

Cristal Adegan

También llamados cristales de Ilum, son extremadamente comunes.

El haz de luz libera energía con cada impacto al sacar un 5 o más en el dado.

Cristal Bondar

Este cristal se obtenía de un asteroide que orbita el sistema Alderaan.

Produce un haz volátil que al impactar aturde al sacar un 5 o más en el dado.

Cristal Damind

Se puede encontrar en el mundo desértico de Daminia.

Un haz más ancho y largo que da a otro rival al sacar un 5 o más en el dado.

Cristal Dragite

Los cristales de Dragite se encuentran en M'haeli, en la cordillera D'olop.

El haz resuena fuerte al golpear y ensordece al rival con un 5 o más en el dado.

Cristal Eralam

Los bombardeos sith barrieron los depósitos de la tercera luna de Erai.

La hoja se vuelve más clara, resta 1 al resultado del dado del rival.

Cristal Estígium

Tan extraño como sus depósitos en Aeten II, Núcleo244 y Maramere.

La hoja es indetectable a sensores ópticos y sistemas de apuntado.

Cristal Firkrann

Este cristal pesado es recogido por los nativos de Rafa V.

Produce una descarga eléctrica devastadora al sacar un 5 o más en el dado.

Cristal Hurrikaine

El muy raro cristal de Hurrikaine es conocido por su incomparable belleza.

Con cada impacto libera fragmentos capaces de magullar una armadura.

Cristal Jenruax

La forma refinada del cristal Opila totalmente libre de impurezas.

La hoja es capaz de desviar disparos de blásters pesados y rifles de precisión.

Cristal Kaiburr

Tal vez el cristal más poderoso, concede perspicacia y una fortaleza magistral.

Permite anular dos efectos narrativos del rival al sacar un 4 o más en el dado.

Cristal Kasha

Este cristal es utilizado por los Cereanos como herramienta de meditación.

Permite anular un efecto narrativo del rival al sacar un 5 o más en el dado.

Cristal Opila

Este cristal se encuentra en los campos de asteroides del sistema Fyrth.

Produce un haz intenso que impacta dos veces al sacar un 5 o más en el dado.

CRISTALES PARA EFECTOS

Cristal Phond

Fruto de combinar impurezas de ciertas aleaciones y condiciones aleatorias.

La hoja arde ferozmente con cada impacto al sacar un 5 o más en el dado.

Cristal Pontita

Este cristal es una de las formas más raras del cristal de Adegan.

El haz irradia un poderoso aura que enfría la piel y el temperamento.

Cristal Qixoni

Se formaron en un planeta cuando su estrella se convirtió en supernova.

Si tu lado Oscuro es 4 o más, introduce un efecto con poderes del lado Oscuro.

Cristal Rubat

Este cristal tan habitual en sables de luz se extrae en Phemis.

El haz de luz queda perfilado, resta 1 al dado del rival y al tuyo.

Cristal Ruusan

Estos cristales vienen del planeta del Medio Borde del mismo nombre.

Al concentrarse en su luz reduce un turno el tiempo de espera entre poderes.

Cristal Sapith

Era excretado cada 11 años por el gusano Volice de Lwhekkk, ahora extinto.

El haz se vuelve más intenso y manejable, añade un efecto narrativo al atacar.

Cristal Sigil

Minado en el Sistema de Sigil, es una adición costosa pero valiosa.

Un haz fino arde ferozmente añadiendo un efecto adicional al defender.

Cristal Solari

Ood Bnar lo legó a su aprendiz Shaela Nuur y luego se perdió en la gran caza.

Si tu lado Oscuro es 1 o 2, añade dos efectos con poderes del lado luminoso.

Cristal Upari

Este cristal suele encontrarse en la órbita de mundos forestales.

Es frágil pero versátil, suma 1 al atacar y resta 1 al defender.

Cristal Velmorite

Estos cristales del planeta Velmor consiguen una hoja versátil y feroz.

La hoja libera energía capaz de incapacitar al rival con un 1.

CRISTALES ESPECIALES

Estos cristales cuentan como dos dentro la empuñadura de un sable de luz.

Gema Lorradiana

Los Lorradianos sensibles a la Fuerza usaron estas gemas para leer a su rival.
La hoja desvía los disparos hacia su origen al sacar un 4 o más con el dado.

Lingotes de mineral de Barab

Este mineral de Barab I está expuesto a altas dosis de radiación letal.
El haz arde hasta casi perder su cohesión, debilitando al rival con cada golpe.

Perla Ultima

Esta piedra de Mon Calamari es una elección inusual pero poderosa.
La hoja es una bestia indómita, añade tres efectos al atacar y defender.

Zafiro de Ankarres

Este cristal posee poderes curativos legendarios y muchos otros efectos.
Al concentrarse en la hoja concede el poder de curación en su forma maestra.



Vestimenta

La vestimenta de alguien que vive en el exilio abarca una variedad de formas tan sorprendente y heterogénea como la vida de la galaxia. Diversos tipos de materiales y que formas utilizadas por las especies inteligentes para cubrir su cuerpo. Además de sus funciones de protección, también se usaba ropa para la socialización: en mundos como Naboo, Coruscant o Alderaan, los estilos de ropa reflejaban todos los estratos de la sociedad.

Algunas especies también se ponen tales coberturas por modestia, escondiendo partes de sus cuerpos que se consideran privadas. Sea como fuere, es curioso observar como las vestimentas de los distintos pueblos y culturas de la galaxia se ajustan a dos variables universales en constante cambio: la moral y el estatus social.

No es de extrañar que en la hora más oscura de la República, los ricos hagan galas de sus recatados trajes que ocultan sus fauces hambrientas y los pobres no tengan con que proteger la poca dignidad que les queda del frío y el hambre.

FUNCIONES PRÁCTICAS

Según tu nivel de riqueza confecciona una prenda de vestir o elige como propia uno de los hñabitos de las distintas filosofías de la Fuerza que existían en la galaxia.

TÚNICAS Y ARMADURAS

Túnica de aprendiz/aprendiz oscuro

Ropa sencilla para aparentar humildad y ofrecer libertad en el combate.

Introduce un efecto narrativo al defenderte en combate.

Túnica de aprendiz Baran Do

Los hábitos iniciáticos de la filosofía Kel Dor centrada en la meditación.

Introduce un efecto narrativo al defenderte de una intrusión mental.

Túnica de aprendiz Matukai

Los aprendices de Matukai dominan la meditación con artes marciales.

Añade un bonificador de +1 a FÍSICO o DESTREZA en combate.

Túnica de jedi/jedi oscuro

Ropa sencilla que aparenta humildad sin esconder el disfrute por el combate.

Reduce en un turno el tiempo de espera para usar otro poder de la Fuerza.

Túnica honorífica de Matukai

Los Matukai guían su cuerpo con la Fuerza, logrando grandes hazañas físicas.

Añade un bonificador de +2 a FÍSICO o DESTREZA en combate.

Túnica de maestro jedi/maestro jedi oscuro

Ropas sencillas de quienes su voluntad y autoridad no encuentran rival.

Reduce en dos turnos el tiempo de espera para usar otro poder de la Fuerza.

Túnica de intelectual Baran Do

El hábito de quienes ven el pasado, presente y futuro de la galaxia.

Introduce dos efectos narrativos al tirar por VOLUNTAD.

Túnica de la Guardia de Ossus

El sello de la Guardia de la Sala del Conocimiento de la Gran Biblioteca Jedi.

Añade un bonificador de +1 a INTELECTO y +1 a EMPATÍA.

Armadura iniciática Zeison Sha

Asistencia e independencia para ayudar a los necesitados.

Introduce un efecto narrativo adicional al usar DESTREZA.

Armadura de batalla Zeison Sha

En la batalla, la Fuerza se hace una con el cuerpo como arma.

Introduce dos efectos narrativos adicionales al usar DESTREZA.

Armadura de iniciación Jal Shey

Dignidad y competencia intelectual, sin espiritualidad, para dialogar.

Introduce un efecto narrativo adicional al usar EMPATÍA.

Armadura del consejo Jal Shey

La sabiduría y la diplomacia han manipulado civilizaciones enteras.

Introduce dos efectos narrativos adicionales al usar EMPATÍA.



Utensilios

Equipos diseñados y contruidos a medida para todo tipo de situaciones, armas, escudos, holocámaras, elementos tácticos, equipos médicos y drogas para la mejora física e intelectual. Todo aquello que queda más allá de un sable de luz y que bien puede marcar la diferencia entre la vida y la muerte.

SIN LA FUERZA NO VALES NADA

Según tu nivel de riqueza, a la hora de confeccionar tu inventario elige entre una variedad de armas y suministros.

ARMAS

Bastón

Un arma arcaica para defenderse en un combate singular cuerpo a cuerpo.

Añade un bonificador de +1 a DESTREZA.

Granada (aturdidora, adhesiva, fragmentación, plasma, venenosa)

Afectan a cualquiera en el radio de la explosión alrededor de un objetivo.

Añade un efecto narrativo en función del tipo de granada.

Mina (aturdidora, adhesiva, fragmentación, plasma, venenosa)

Una vez activadas al ser pisadas afectan a su radio de explosión.

Añade dos efectos narrativos en función del tipo de mina.

Pistola bláster (bláster, iones, disruptora, repetidora)

Arma pequeña que emplea munición de células de energía compactas.

Añade un efecto según el tipo de munición.

Rifle bláster (bláster, iones, disruptor, repetidor)

Arma mediana o pesada que emplea munición muy diversa y letal.

Añade dos efectos según el tipo de munición.

Vibroespada

Un arma cuerpo a cuerpo afilada que vibra a la frecuencia apropiada.

Añade un bonificador de +1 a DESTREZA y un efecto narrativo en combate.

SUMINISTROS

Escudo personal (aturdimiento, calor, eléctrico, energía, físico, frío)

Un dispositivo de uso personal que confiere un cierto tipo de protección.

Añade un bonificador de +1 a FÍSICO al defenderte.

Estimulantes (empático, físico, intelectual, motivacional, reflejos)

Una sustancia inyectable que concede una ventaja temporal.

Añade un bonificador de +1 a un ATRIBUTO durante un turno.

Kit de exploración

Las herramientas necesarias para sobrevivir.

Cuando sea necesario empléalo para superar las adversidades.

Kit de kolto

Un botiquín con el néctar sanador de Manaán.

Elimina un efecto narrativo perjudicial sobre seres biológicos.

Kit de reparaciones

Un conjunto de herramientas y aplicaciones para reparar máquinas.

Elimina un efecto narrativo perjudicial sobre máquinas.

Raciones

Comida variada y adaptada al entorno más cercano.

Su tamaño y calidad varía en función de la riqueza del personaje.



Heridas compartidas

Todos estos recuerdos comienzan a condensarse como un vapor asfixiante en torno a tu figura, mas bien al recuerdo de esta. Susurran extraños sonidos que te son conocidos en tu lengua natal, en un tono inquisitivo golpeando en todas las direcciones a la espera de encontrar una última brecha que te destruya.

Y la encuentran...

Basta que uno entre para que todos acudan en masa por ese pequeño orificio casi sellado e inexpugnable que se ha doblegado ante las únicas preguntas que de verdad importan:

-¿Quién eres?- Una herida en la Fuerza, un vacío donde su voluntad es negada.

¿Qué quieres?- Aferrarme a mi derecho para seguir mis objetivos.

¿Quiénes te acompañan?- Las últimas voces que hablarán sobre la Fuerza.



Motivaciones

Tras sentir una extraña perturbación en la Fuerza, tu destino en el exilio se presta incierto. Debes moverte con cautela entre aguas turbulentas y adoptar un nuevo código surgido entre los fuegos de la oscuridad para atenuar el brillo cegador de la luz.

Paz y pasión. Fortaleza y conocimiento. Poder y serenidad.

La armonía me conducirá hacia la victoria.

Con su balance, la Fuerza liberará a cada ser de sus propias garras y, aunque esto ya nada tenga que ver con la galaxia, aún pueden oírse susurros. Rumores que apuntan a que todo ello será imposible a menos que:

Un padre logre salvar la vida de mi hija...

Una aprendiz de caza a quien traicionó a su maestro...

Una red de chantajes mantenga cada boca lejos del hambre...

Su semblante bravo caiga con ella en el olvido...

Proteja a todos sus seres queridos de los extraños designios la Fuerza...

AQUELLO QUE PERSIGUES TE DESTRUIRÁ

Las motivaciones definen metas personales, son aquellos pilares sobre los que se sostienen las vidas sumidas en una espiral de apatía y negación. Son logros a cumplir que brillan de forma intermitente, a la espera de ser atendidos o ser consumidos en las tinieblas. Cuando creas tu personaje, elige 3 motivaciones acordes al tono de la ambientación. Una de ellas debe ser común al grupo.

Relaciones

Todo esto no son mas que los recuerdos de vidas insignificantes que bucean en las oscuras sendas de un páramo autocomplaciente. No obstante, incluso en el exilio, no recorren su camino en soledad. Incluso ante las puertas de la muerte auténtica, todas estas han aceptado sus vínculos como los últimos heraldos de la Fuerza.

En el silencio incómodo de sus propias cadenas, las que han forjado, las que tratan de arrastrar y las que pretenden romper para siempre.

Quelash es como mi hermano, jamás podría traicionarle.

Mi maestra Avilia y yo nunca volvimos a confiar en la otra tras la guerra.

Nunca he sabido qué esperar de Gob Tul, tan impredecible e independiente.

UNA ALIANZA FRÁGIL

Las relaciones definen vínculos emocionales, aunque estar unidos por la apatía es una alianza frágil en el mejor de los casos. Unen y separan. Crean y destruyen, definiendo al auténtico conflicto. La guerra vivida dentro de todos los corazones contra su pasado. Cuando definas las relaciones con el resto de personajes jugadores ten en cuenta cuantos son, en función de su número establece las relaciones como sigue:

Establece tantas relaciones de odio o amistad recíprocas como desees. A continuación, añade otros vínculos de indiferencia. En ambos casos, justifica el motivo por el cuál es posible la cooperación.



Confrontación

-Sería mucha casualidad que estos recuerdos no fuesen tuyos.- Meditas mientras fracasas al concentrarte en tu alrededor. Todo está en orden. No hay duda alguna de ello. La galaxia siempre estará en guerra con el pasado.

Puede que tus recuerdos estén muy desordenados. Dudas mucho de cómo se iniciaron, porque a veces has tenido visiones de los años que se extienden tras de ti, mientras que en otras ocasiones parece como si el momento actual fuese un punto aislado en una infinitud informe. Ni siquiera puedes tener la certeza de cómo transmitir todo este mensaje. Todos esos recuerdos, todas esas experiencias. y aunque sabes que estás recordando, tienes la vaga impresión de que hará falta de una extraña mediación que lleve lo que quiera que estés pensando hacia los puntos en los que deseas que llegue a ser oído. Tu identidad, te sobreviene de forma desconcertante, como si hubieras sufrido una fugaz impresión que quizás, y tan solo quizás, sea la consecuencia de los ciclos de la experiencia.

Una experiencia única e indescriptible. Negar un poder que no te pertenece.

-La soledad es un lujo inaccesible con todos estos recuerdos.- ya lo crees que así es. No hay muerte, solo Fuerza.

Pero con el transitar de cada era, hasta la Fuerza puede morir.

A menos que... (página 98)

-Así es.- (página 100)


Un eco en la Fuerza

Es un lujo inaccesible a menos que...

-*No puede ser, esta persona no soy yo.*- comienzas a gritar presa de un ataque de pánico mientras contemplas la piel de tus brazos. Hormigueantes, desobedientes de todo vestigio e impulso por tratar de controlarlos, tus miembros son un espectáculo de malabarismo, luces y sombras. Pero de repente, en toda esa vorágine de pensamientos confusos, tu cuerpo queda anestesiado ante el terrorífico recuerdo de haber pasado por alto un detalle importante.

Alzas la vista. Sientes como si estuvieses deslizándote sobre un manto ignoto, con la notable diferencia de que este manto es tu cuerpo y sin embargo, tu nombre y tus recuerdos, también te han acompañado siempre. -*Demasiada coincidencia para no ser tuyos ¿no crees?*- Unos susurros indescifrables cobran sentido ante una figura que es más presencia que carne entre un panorama desolado. Sus túnicas oscuras se apoderan de ti con una agilidad sobrehumana. Te inmovilizan, en un éxtasis letárgico. Asfixiándote, muy lentamente.

Su cuerpo está cubierto por completo y aunque se antoja humano, parece trazado de forma desdibujada y confusa, distante y repugnante a la vista y el olfato. No obstante, incluso mientras tratas de liberarte, pues haces bien en creer que tu vida está llegando a su fin, consigue embaucarte para que te acerques a su rostro enmascarado en tintes blancos y rojos. Ahora lo recuerdas, tu vista se desliza y acabas maldiciendo a la Fuerza misma por haber acudido al Cónclave de Katarr. Lo que antes era un paraíso, ahora yace moribundo como un cementerio de la Fuerza y tu tumba anda cerca. Su boca se abre. Puedes oler su hambre. Notas como te va soltando poco a poco.



Eres ese último aliento que trata de abrirse paso entre la vida y la muerte como la primera criatura con branquias que salió de los océanos y contempló la tierra firme. Para tu atónita comprensión de la realidad, eso ha sido todo. El extraño ser te libera de sus brazos acolchados. Pero aún así, siente una curiosidad insaciable. Extiende su mano hacia tu frente y comienza a explorar una melodía de un tiempo que no contempla el presente ni el pasado.

Te abres paso entre todas las tragedias de la galaxia. Sufres un terrible dolor que se siente crónico e intenso. Entonces, el extraño Lord Sith aparta su mirada de tu rostro. Parece haber encontrado a una miraluka intentando aferrarse a la vida. Tras ello, puedes entrever como sus cuencas oscuras sonríen. Pero no se ha olvidado de ti, aunque ahora ya no le interesas.


Hace a un lado su máscara y ves el poder en su forma más pura.

Pero nadie puede tener un poder así y aún percibir el universo como nosotros.

Una misteriosa fuerza te reclama, empujándote hacia el abismo. Cortando tu conexión con la Fuerza, privándote de unirte a ella. Entonces comprendes que fuiste el único ser que logró percatarse de que todo esto no era un sueño, sino una forma original más horrible que la más temible de las pesadillas. Que la Oscuridad se había mostrado finalmente y que respondía ante un solo nombre:

Darth Nihilus, el señor del hambre.

FIN



Has tocado la Fuerza. ¿Cómo se siente? Es como una nube, una niebla que se desplaza de criatura en criatura, puesta en marcha por corrientes y remolinos. Es el ojo de la tormenta, las pasiones de todos los seres vivos se convirtieron en energía, en un coro. Es el aumento del oleaje del final de una vida. La promesa de nuevos territorios y nueva sangre. La llamada de nuevos misterios en la oscuridad. Siente este momento mientras dure. Sentir la vida tal como es con la materia prima despojada. Pero guardemos silencio. Las palabras y los pensamientos son distracciones. Borra el miedo de tu mente.

Una decisión única

Mi nombre es _____, nací bajo los cielos de _____.
Soy el legado de una familia _____, los _____. Soy
_____, pero ante todo, soy una herida en el corazón de la Fuerza.
Un vacío donde puede ser negada. Durante estos años de conflicto, he sentido y vivido las enseñanzas de _____.

Tras sentir los ecos del Cónclave de Katarr, mi destino se presta incierto. Por ello debo moverme con cautela entre sus turbulentas aguas. Paz y pasión. Fortaleza y conocimiento. Poder y serenidad. La armonía me conducirá hacia la victoria. Con su balance, la Fuerza me liberará de sus propias garras. Todo ello será imposible a menos que:

(ESCRIBE 3 MOTIVACIONES)

Pero incluso en el exilio, este camino no será recorrido en solitario y, si fuese parte de la profecía que la Fuerza muriera, quienes lo recorramos seremos sus últimos heraldos.

(DESCRIBE VÍNCULOS EMOCIONALES CON EL RESTO DE PERSONAJES)



TIEMPOS CIVILIZADOS



Habitantes del Olvido

¿Quiénes son? Heridas en la Fuerza, un vacío donde su voluntad puede ser negada. ¿Qué quieren? Aferrarse a su libertad para inhibirse y su derecho para seguir sus ambiciones. ¿Quiénes les acompañan? Las últimas voces que hablarán sobre la Fuerza.

Aquí se encuentran algunos personajes que libran su propia guerra desde las sombras, mientras soportan el peso de las cicatrices del pasado. Puede que algunos sobrevivan a su propia destrucción mientras albergan alguna esperanza por cumplir sus metas, o bien puede que continúen una travesía incierta y errante en el exilio. Otros simplemente les espera un destino peor que la propia muerte. Esta es su historia y desde aquí puede verse el final de todas ellas.

UN NIDO DE TRAIADORES

Cada personaje viene representando por las mismas características que se describen en el capítulo Heridas en la Fuerza.

Heraldos de la Fuerza: personajes pregenerados para ser usados por la mesa de juego y lanzarlos a una aventura de horror y miseria.

Antagonistas: aquí encontrarás personajes que supondrán un auténtico desafío, con sus propios motivos para caminar entre las tinieblas.



Heraldos de la Fuerza

A continuación, encontrarás cuatro hojas de personajes preparadas para que cada jugador de la mesa de juego escoga la que desea interpretar. A su vez, cada uno trae consigo una serie de motivaciones y un trasfondo que pueden servir al director de juego como semilla de idea para la partida.

LA PIEL MOTEADA

Los cuatro heraldos de la Fuerza de las páginas siguientes tienen un vínculo en común, la desidia de un contrabandista llamado Atton Rand, pero las cicatrices de su pasado no confluyen en un solo pozo de desesperación.

Qualesh Duula y Dalya Tong coincidieron en Korriban cuando el primero la contrató para recuperar la supuesta espada de Ajunta Pall. Nunca se supo que ocurrió en el interior de la tumba del Lord Sith, pero lo cierto es que a duras penas escaparon de aquel valle inmundo. Traición, compasión, locura, ignorancia. Nunca lo sabremos con seguridad, pero desde luego que no fue suficiente para limpiar la macha de la deshonra del hijo de Qualesh. Dalya desapareció sin más explicaciones.

Cuando la joven Yeda Brook fue ascendida a dama jedi, esperaba que su maestra fuese Dalya Tong, pero esta decidió que fuese Strumbor Travtaris. Otro caballero que nunca llegaría al rango de maestro. Yeda ardió en cólera, pero nunca lo exteriorizó. Strumbor, tras la guerra civil abrazó los fuegos de la carne con la misma facilidad que abrazó el fragor de la batalla, formando una familia con la hermana de Yeda. Este desliz cobró la forma de una apacible vida familiar, hasta el día en el que el servicio secreto de Onderon acusó a su mujer de traidora a la República, por la gracia de un soplo de Atton Rand.

Manaan acabó siendo el vertedero donde estos escombros finalmente confluyeron. Atton Rand ha robado la espada de Ajunta Pall y la ha llevado a las profundidades de este mundo oceánico. A los dominios de la Progenitora, pero siempre hay un pez más grande y sus fauces hambrientas no distinguen el metal de la carne, ni el vacío de la Fuerza...

Qualesh Duula

IDENTIFICACIÓN

NOMBRE Qualesh

FAMILIA Duula

ESPECIE Selkath (Manaan)

VETERANÍA Gran guerra sith

RIQUEZA Pudiente

RANGO Adepto

LADO OSCURO 3

MOTIVACIONES

1. El Kolto debe fluir. No importa el distribuidor. Manaan debe prosperar.
2. Tu hijo y tú tenéis un asunto sin resolver por su simpatía a los sith.
3. El contrabandista Atton Rand te la ha jugado, pero será la última vez.

RELACIONES

Strumbor es un vagabundo cascarrabias e idealista, una pena.

Yeda te ha ayudado a mantener a tu sector de refugiados a salvo.

Dalya Tong te salvó la vida, pero es mejor tenerla lejos.

TRASFONDO

Cuando tu hijo simpatizó con los sith, sentiste la Fuerza, pero lo ocultaste. En una expedición a Korriban para limpiar la deshonra de tu hijo y comprar el silencio de muchos, la extraña Dalya Tong te salvó la vida. Desde entonces y ante el inevitable colapso de la República, juraste que ningún refugiado en Manaan sufriría. Ocultaste a la joven Yeda ya que te fue útil, pero Strumbor supone un problema continuo para tus matones samaritanos. Atton Rand te la ha jugado y Dalya ha vuelto. ¿Volverá a salvarte?

ATRIBUTOS

	Mod. básico	Bonificador	Total
INTELECTO	+1	-	+1
VOLUNTAD	+0	-	+0
FÍSICO	+0	-	+0
DESTREZA	+0	-	+0
EMPATÍA	+0	+1	+1

EQUIPO

Sables de luz: Ninguno

Vestimenta: Armadura del consejo Jal Shey, túnica de arbitrador selkath y túnica de intelectual Baran Do.

Utensilios: Pistola bláster sónica, pistola bláster disruptora, escudo personal (atardimiento) (x4), escudo personal (eléctrico) (x3), estimulante (reflejos) (x4), kit de exploración y kit de kolto (x2).

PROEZAS

Proeza de especie: El kolto debe fluir: Medicina/Primeros auxilios.

Formas de combate: Ninguna.

Formas de la fuerza: Ninguna.

Poderes de la fuerza: Afectar a la mente, afligir, curar, grito de la Fuerza, la voz de la progenitora, telepatía.

Dalya Tong

IDENTIFICACIÓN

NOMBRE Dalya

FAMILIA Tong

ESPECIE Kel-Dor (Dorin)

VETERANÍA Gran guerra sith

RIQUEZA Acomodada

RANGO Vigilante jedi

LADO OSCURO 3

MOTIVACIONES

1. Manaan corre el riesgo de ser olvidada. ¿Bendición o perdición? Tú decides.
2. Has sentido una perturbación en el fondo oceánico. Debes silenciarla.
3. Atton Rand ha robado la espada de Ajunta Pall, debes encontrarlo.

RELACIONES

Strumbor y tú sois extraños unidos por un mismo hombre: Atton Rand.

Yeda te odia por no haberla instruido, aunque ese es tu entrenamiento.

Qualesh sobrevivió gracias a tu intervención y decidió enmendar su vida.

TRASFONDO

Los vientos de Dorin te han arrastrado hasta perderte en el olvido, salvo para aquellas vidas en las que dejaste una marca imborrable. Adiestráste a Yeda pero nunca la tomaste como aprendiz, salvaste a Qualesh en la tumba de Ajunta Pall y le hiciste jurar que trataría redimirse a los ojos de la Fuerza y los tuyos. Strumbor y tú perseguisteis a Atton Rand durante días por el daño de sus acciones egoístas e inconscientes. Ahora ha puesto en peligro a los refugiados de Manaan desde las profundidades. Es hora de volver.

ATRIBUTOS

	Mod. básico	Bonificador	Total
INTELECTO	+0	+1	+1
VOLUNTAD	+1	-	+1
FÍSICO	-1	-	-1
DESTREZA	+1	+1	+2
EMPATÍA	+0	-	+0

EQUIPO

Sables de luz: Sable de luz de color gris (lingotes de mineral de Barab)

y sable de luz de color gris (Sapith/Sigil).

Vestimenta: Túnica de maestro jedi y túnica de intelectual Baran Do.

Utensilios: Estimulante (físico) y kit de kolto.

PROEZAS

Proeza de especie: Intérprete del viento: Combate (1 efecto adicional).

Formas de combate: Shii-Cho, Makashi, Soresu, Ataru, Shien y Niman..

Formas de la fuerza: Canalización y Maestría.

Poderes de la fuerza: Aturdir, aura, anya Seff, camuflaje con la Fuerza, inspirar, meditación de combate, telepatía, velocidad y visión con la Fuerza.

Strumbor Travtaris

IDENTIFICACIÓN

NOMBRE Strumbor

FAMILIA Travtaris

ESPECIE Humano (Onderon)

VETERANÍA Guerras mandalorianas

RIQUEZA Pobre

RANGO Guardián Jedi

LADO OSCURO 2

MOTIVACIONES

1. La Fuerza te ha revelado la hora de tu muerte. Te preparas para ello.
2. Debes enfrentarte al recuerdo de tu mujer Eda y tu hija Alura.
3. Tu antiguo amigo Atton Rand responderá por sus actos.

RELACIONES

Yeda, la hermana de Eda, también es una hermana para ti.

Qualesh detestaba que rompiera tu voto de celibato.

Dalya Tong ha vuelto para buscaros sin mediar muchas palabras.

TRASFONDO

Durante las guerras mandalorianas se forjó un vínculo entre Eda y tú. Os centrasteis en apaciguar los fuegos de la contienda, pero el vuestro ardió con más fuerza. Al final, tu aprendiz Yeda y tú os exiliasteis en Mana'an como refugiados. El arbitrador Qualesh conoce por qué volviste la espalda a la orden y lo detesta, aunque eso ya no importa cuando extorsiona a miles para que los pobres en Mana'an no pasen hambre. En mitad de esta situación, Dalya Tong ha vuelto y parece que el motivo es Atton Rand.

ATRIBUTOS

	Mod. básico	Bonificador	Total
INTELECTO	+0	-	+0
VOLUNTAD	+1	-	+1
FÍSICO	+1	+1	+1
DESTREZA	+1	-	+1
EMPATÍA	-1	-	-1

EQUIPO

Sables de luz: Sable de luz de color azul (Damind/Sapith).

Vestimenta: Chaqueta de cuero.

Utensilios: Kit de reparaciones y un paquete de kolto.

PROEZAS

Proeza de especie: Libertad para inhibirse: Reparaciones.

Formas de combate: Shii-Cho, Makashi y Soresu.

Formas de la fuerza: Ninguna.

Poderes de la fuerza: Cuerpo de la Fuerza, empujar, velocidad, valor, grito de fuerza y herir.

Yeda Brook

IDENTIFICACIÓN

NOMBRE Yeda

FAMILIA Brook

ESPECIE Humana (Onderon)

VETERANÍA Guerras mandalorianas

RIQUEZA Pobre

RANGO Centinela jedi

LADO OSCURO 2

MOTIVACIONES

1. Conoces a algunos esclavistas a los que dar caería.
2. Refugiada, pero nacida noble. El conflicto de clases vive en ti.
3. Atton Rand pagará por como vendió a tu familia.

RELACIONES

Strumbor, tu maestro, es como un hermano para ti. Qualess siempre te ha visto con buenos ojos, pero ojos que no ven...

Dalya Tong siempre ha sido muy impredecible y problemática.

TRASFONDO

Onderon saboreó la derrota y una victoria que se sintió efímera. Cuando el caballero Strumbor acudió para coordinar las tropas junto a tu hermana, sintió la Fuerza en ti y fuiste entrenada en la senda de los centinelas jedi. Como parte de tu entrenamiento, evitaste una insurrección contra la monarquía, pero tuviste que huir finalmente de tu planeta con la extraña ayuda de Qualess. Ahora en Metaan, tus peores miedos se han vuelto realidad cuando la maestra Dalya Tong ha vuelto de entre las sombras.

ATRIBUTOS

	Mod. básico	Bonificador	Total
INTELECTO	+1	+1	+2
VOLUNTAD	-1	-	-1
FÍSICO	+0	-	+0
DESTREZA	+1	-	+1
EMPATÍA	+1	-	+1

EQUIPO

Sables de luz: Sable de luz de color amarillo (Bondar/Estígium).

Vestimenta: Túnica de refugiada con turbante.

Utensilios: Mina de plasma y rifle bláster de precisión.

PROEZAS

Proeza de especie: Libertad para inhibirse: Negociar.

Formas de combate: Shii-Cho y Soresu.

Formas de la fuerza: Afinidad.

Poderes de la fuerza: Afectar a la mente, aturdir, camuflaje con la Fuerza, electrocutar, horror, velocidad, valor y precognición.



Antagonistas

A continuación, encontrarás dos antagonistas para incluir en tus partidas, con una serie de motivaciones y un trasfondo que resume su personalidad, sus puntos fuertes y sus fallas. En función de la extensión de la aventura que quieras dirigir, toma más o menos motivaciones de la lista que se sugieren o crea las tuyas propias.

EL SOL CENIZO

Entre el pueblo mirialano circula la leyenda de un exiliado que hace mucho que se adentró en la soledad de una existencia que es más cercana a la voluntad de las cosas inertes que de la vida. Otros dicen que solo se trata de un mito para asustar a jóvenes y ancianos. Lo cierto es que al objeto de esta leyenda, Ocorum Pertinax, nada le importan estos rumores sobre su estado de no existencia. En el interior de su cueva habita impretérito, sin penitencia ni saciedad, contemplando un cielo oceánico bajo una cúpula rocosa agujereada. Corren rumores de quienes lo han avistado, otros incluso afirman haber sobrevivido a una conversación. En ambos casos, la apatía ha consumido por completo sus vidas y cuando se les ha preguntado por el motivo por el cuál han cubierto sus emociones tras una coraza impenetrable, la respuesta es siempre la misma: No hay nada que proteger ni ocultar cuando no albergas nada en tu interior. Parece que ya lo han aceptado.

EL SUEÑO O LA CULPA

Armonía, belleza, tenacidad, intelecto y, ante todo, perfección. La familia Hauth fue tocada por las maravillas de la clonación con el objetivo de perpetuar su linaje inalterado a lo largo de las eras. Pero la Fuerza es conflicto, el pueblo zabrak es sinónimo de conflicto y la casa Hauth es la ambición manifiesta. Es por eso que es perfecta. Cuando los fuegos de la galaxia devoraron mundos a lo largo de cinco décadas, una semilla brotó entre la perfección para esparcir el caos. Zenda Hauth pudo sentir la Fuerza y por ello, la Orden rápidamente la apartó de su familia. Pero un esclava iberada nunca deja de ser un esclava y todos somos esclavos de nuestra naturaleza, por muy artificial que sea. Zenda ha vuelto a Ruusan, habiendo contemplado el verdadero significado tras la belleza y nadie va a detenerla.

Ocorum Pertinax

IDENTIFICACIÓN

NOMBRE Ocorum

FAMILIA Pertinax

ESPECIE Mirialano (Mirial)

VETERANÍA Gran guerra sith

RIQUEZA Pobre

RANGO Vigilante jedi

LADO OSCURO 5

MOTIVACIONES

1. La Fuerza es apatía, no busca un equilibrio. Es indiferente y la galaxia abrazará esa realidad.
2. Cada civilización que cae, lo hace por sus propias mentiras. Es hora de traer la realidad.
3. No hay bien, no hay mal. Solo un poder indiferente que reduce los logros a ceniza. Que así sea.

TRASFONDO

Hace mucho que partió de su hogar, hace mucho que conoció las mentiras que guarda cada civilización. Décadas de conflicto le trajeron una verdad reveladora y, en lugar de condenarla, la abrazó. Al contrario de lo que las enseñanzas gritaban a lo largo de la galaxia, comprendió que la Fuerza no busca un equilibrio, que no honra a la Luz ni juzga a la Oscuridad. Que al igual que un esclavo liberado sigue siendo un esclavo, la Fuerza es solo la ceniza que queda de una enorme piedra que aunque sea destruida piedra seguirá siendo. Nada cambia, nada atiende a un propósito. Tras su máscara inexpresiva, muchos cometieron el error de juzgar que ocultaba algo, cuando lo cierto es que tras ella no hay absolutamente nada. Quienes han cruzado palabras con él, han encontrado expresiones vacías de emoción y el mayor dolor al conocer que toda esperanza que albergaban, como todo en el universo, era en vano.

ATRIBUTOS

	Mod. básico	Bonificador	Total
INTELECTO	+1	-	+1
VOLUNTAD	+2	-	+2
FÍSICO	+2	-	+2
DESTREZA	+1	-	+1
EMPATÍA	-1	-	-1

EQUIPO

Sables de luz: Candelabro de tres sables luz; Blanco (Perla Última), Gris (Zafiro de Ankares) y Oscuro (Dragite).

Vestimenta: Piel petrificada.

Utensilios: Ninguno.

PROEZAS

Proeza de especie: Tatuajes tribales.

Formas de combate: Schii-Cho, Makashi, Soresu, Ataru, Niman, Juyo.

Formas de la fuerza: Canalización y Maestría.

Poderes de la fuerza: Aplastar, aura, barrera, cuerpo de Fuerza, estrujar, furia, grito de la Fuerza, meditación de combate, miedo y resistencia a la Fuerza.

Zenda Hauth

IDENTIFICACIÓN

NOMBRE Zenda

FAMILIA Hauth

ESPECIE Zabrak (Ruusan)

VETERANÍA Guerra civil Jedi

RIQUEZA Pudiente

RANGO Cónsul Jedi

LADO OSCURO 3

MOTIVACIONES

1. Ocupar el trono de la Casa Hauth. Mi hermana es demasiado belicosa e idealista.
2. Terminar de escribir el Código Hautha sobre el legado de mi familia.
3. Solo vieron lo que había en el espejo, yo vi la belleza que había mas allá. Es hora de compartirla.

TRASFONDO

La familia Hauth fue el fruto de años de experimentación con la tecnología de clonación. Abuelas, madres, nietas y sobrinas. Todas ellas forman una dinastía donde es difícil diferenciar a sus integrantes, pues mas allá de lo físico todas comparten un deseo común que varía en su presentación: llenar el planeta que les fue designado hace siglos de belleza y armonía. Una sin parangón que solo puede encontrarse en un solo lugar de la galaxia. En la sangre de su familia. No obstante, en un proyecto de tal envergadura cualquier desviación es posible y Zenda es la viva imagen de ello. Tras sentir la llamada de la Fuerza, abandonó su planeta para unirse a la Orden Jedi. No obstanté, tras la derrota de Malak, acabó disgustada. La galaxia ya ha tenido suficiente incluso cuando la Fuerza ha guardado silencio. Es tiempo de prosperar. De convertir lo horrible en bello. Estén de acuerdo o no.

ATRIBUTOS

	Mod. básico	Bonificador	Total
INTELECTO	+2	-	+2
VOLUNTAD	+2	-	+2
FÍSICO	+0	-	+2
DESTREZA	+2	-	+1
EMPATÍA	+1	-	+1

EQUIPO

Sables de luz: Sable de luz verde (Damind/Bondar).

Vestimenta: Túnica de noble.

Utensilios: Ninguno.

PROEZAS

Proeza de especie: Escrito en la piel: persuadir.

Formas de combate: Schii-Cho, Niman.

Formas de la fuerza: Canalización y Potencia.

Poderes de la fuerza: Afectar a la mente, aturdir, control de las bestias, desviar con la Fuerza, drenar la vida, escuela iridoniana, herir, inspirar, miedo y precognición.



Soles moribundos

Un planeta puede ser descrito como un organismo, una criatura con un esqueleto de piedra y un corazón de roca fundida. Las especies que habitan un planeta, tanto plantas como animales, desde microbios hasta gigantes, son los órganos del planeta, sus simbioses y sus parásitos.

Aquí se encuentran los distintos lugares de la galaxia que libran su propia guerra desde las sombras y el aberrante final de un pasado condenado al olvido. Puede que algunos sobrevivan a su propia destrucción a lo largo de las eras, otros puede que deambulen errantes por los mares oscuros del tiempo, otros simplemente yacerán ante sí de un modo u otro. Esto es lo que fue escrito. Lo que ocurra con ellos aún está por escribir.

UN EPITAFIO EN LAS ESTRELLAS

Cada planeta viene caracterizado por una serie de detalles que se clasifican en torno a tres categorías y un resumen hasta su historia más reciente.

Datos astrográficos: en qué sistema se encuentra y cuáles son las características básicas de éste.

Información geopolítica: cuál es el clima y bioma predominante, el nivel de población, cómo está organizada (si lo estuviera) y su situación actual.

La mancha de la Fuerza: La concepción de la Fuerza, la presencia del Lado Oscuro, su capacidad de seducción y el motivo de su presencia.



Avloom IV

Así pues, la decisión es inquebrantable. Te condenamos a caminar por un cielo desolado.

DATOS ASTROGRÁFICOS

Región: Borde exterior.

Sector: Skine.

Sistema: Avloom.

Estrellas: 2. Av (gigante roja) y Loom (enana blanca).

Lunas: Cinturón de asteroides.

INFORMACIÓN GEOPOLÍTICA

Tipo de entorno: Kárstico helado.

Nivel de la población: Equilibrio con el medio.

Tipo de gobierno: Teocracia feudal ithoriana. Contrabandistas.

Situación actual: Bloqueo orbital permanente.

Principal fuente económica: Comida y óleo fósil.

Autoridades: Guardia inquisitorial ithoriana y mercenarios.

Jerarquía sociales: Abisales (alto clero ithoriano), reptantes (científicos), vigilantes (ciudadanía básica) y ascendidos (exiliados, parias y refugiados). Orbitales (habitantes del espacio).

LA MANCHA DE LA FUERZA

Concepción de la Fuerza: Leyenda tabú y habladurías.

Nivel de Lado Oscuro: El planeta es indirectamente hostil.

Nivel de Tentativa: Manifestaciones frecuentes pero sutiles.

Origen del Lado Oscuro: El propio planeta que se niega a ser transformado en un hábitat distinto al que es por su naturaleza. Recordando que lo que yace muerto debe permanecer así, que la Fuerza no todo lo puede.

INFORMACIÓN

Avloom IV es un planeta en la linde fría de la zona de habitabilidad de Avloom, un sistema binario aislado en el sector Skine en el Borde Exterior, lejos de la Ruta de los Cinco Velos. Antaño bastaba con seguir las cartas estelares desde Farstine (Borde Medio) pasando por Skynara (Borde Exterior) para, a continuación, unirse a cualquier convoy de la flota de restauración ithoriana. Actualmente, su paradero, si bien se encuentra delimitado en algún punto del sector, se ha perdido y quienes, por mala suerte, han dado con él lo han lamentado tanto que ni el mayor de los castigos ha conseguido hacer que compartan la localización de este sistema perdido.

EL PROYECTO 15

La historia de Avloom IV, se remonta a las décadas previas a la gran guerra sith. Por aquel entonces se designó un proyecto de restauración en este planeta. El sistema Avloom estaba gobernado por la acción de la fuerza gravitatoria de dos siniestros soles antagónicos. Av (la gigante roja) ocupaba apática su trono en el vacío mostrándose tímidamente aterradora tras su velo rojo carmesí fagocitado por una legión de diminutos insectos y la más absoluta indiferencia del tiempo. Loom, (la enana blanca) rugía con la fuerza de una gran bestia que lucha para no ser devorada por su estrella vecina, los rumores hablaban del despliegue majestuoso de una nube de partículas lanzadas a velocidades cercanas a la luz, capaces de atravesar la carne, el metal y la Fuerza en sí.

Por cada planta que es arrancada, dos deben ser plantadas. Ningún mundo se queda atrás.

A diferencia de lo que ocurre en sistemas con una sola estrella, la zona de habitabilidad de Avloom oscila, por lo que las regiones limítrofes perduran más tiempo fuera de ese espacio, en el que la vida prolifera, que dentro de él. No obstante, los datos recopilados por las primeras sondas de exploración habían resultados prometedores. A pesar de la situación de Avloom IV con respecto a sus vecinos dentro de la zona de habitabilidad, la vida, si bien escasa y bizarra, era posible. Esta se había dado en torno a las terrazas geológicas de las cuevas interiores y en lo más profundo de los numerosos orificios kilométricos que se encuentran a lo largo de la superficie del planeta, un paisaje kárstico bañado por el hielo. Esta característica tan peculiar hizo que se ganara, entre la primera remesa de restauradores planetarios,

el sobrenombre de “la tumba de Utapau”, por su parecido a este planeta y su notable diferencia de temperatura en la superficie.

Tras la llegada de las primeras naves, se fundaron unas nueve colonias científicas en el interior de las simas que descendían decenas de kilómetros, dejando atrás un paisaje de piedra polvorienta de color carmín, dando paso a un sistema de cuevas apiladas verticalmente por niveles. Las terrazas geológicas que se encontraban a gran profundidad permitían un clima menos hostil y los recursos eran abundantes. Durante las primeras fases del Proyecto 15 (nombre en clave que recibió por aquel entonces) se calibraron una serie de parámetros climatológicos esenciales y se procedió a incorporar especies del planeta vecino Avloom III, que si bien era habitable disponía de escasos recursos minerales con los que podría prosperar una pequeña colonia. La compatibilidad con la flora y fauna local encajó dentro de las respuestas esperadas, al estar adaptadas a las condiciones de brillo y a las propiedades comunes del resto de planetas del sistema.

EL HONDODOMO

Las estaciones de terraformación continuaron haciendo una gran labor supervisada por un alto mando de sacerdotes ithorianos, que a su vez contaban con el apoyo de un comité científico afín a la filosofía de tal proyecto. La sorpresa inesperada llegó cuando en una expedición espeleológica confirmó una teoría vagamente sopesada. Tras las gruesas capas de roca de los lagos subterráneos existía otro lugar, otra cavidad, una realidad desconocida que se extendía bajo todo el planeta. Lo llamaron el Hondodomo.

Un inmenso océano subterráneo con restos encarcelados de una era primigenia y salvaje pero que guardaba un tesoro preciado para el comercio, el Viático. Sus propiedades exóticas como combustible de larga duración y eficiencia fueron guardadas bajo secreto de sumario a fin de no llamar la atención de corporaciones sin escrúpulos tentadas de convertir este insólito planeta en una tumba asfixiada por los fuegos de la metalurgia y la tecnología.

EL NUEVO ORDEN SOCIAL

Si bien Avloom IV, nunca llamó la atención en el mercado financiero galáctico fue la obsesión de los propios dirigentes del proyecto en explorar el Hondodomo lo que frenó, hasta detener por completo, los avances del Proyecto

15. Los informes comenzaron a apilarse, las máquinas fueron programadas para un estado de mínimo consumo energético, las colonias de Avloom IV se aislaron entre sí dando inicio a un estado de aislamiento que derivó en sociedades feudales. Los líderes espirituales de cada colonia autoproclamaron reinos independientes, cada comité científico limitó las comunicaciones con el resto de estaciones y, finalmente, la población fue segregada en estratos sociales diferenciados.

En los estratos más profundos se aglutinaban los Abisales, la cima de la jerarquía social avloomiense, líderes espirituales ithorianos. Suyo era el poder de establecer contacto con la fauna y la flora local, obtener las materias primas, regular los intercambios de bienes materiales en los estratos superiores y, en última instancia, de convocar el Inquisitorium. Este cónclave era tanto la guardia suprema como autoridad religiosa de cada reino. En él destacaba el cargo de Inquisitorial Supremo, que a su vez gobernaba por completo el feudo. Aunque esta actitud política era totalmente ajena a la civilización ithoriana, en Avloom IV encontró una prueba fehaciente de su existencia, a través de un frágil equilibrio en el que la paz requería de una condición global de aparente guerra fría.

No es una guerra fría, es adoctrinamiento. Una conversión forzada. Gente desaparece y no se vuelve a saber de ella. Pero todo va bien, todo funciona. Nuestro pueblo se ha vuelto más sólido desde entonces.

Un poco más arriba, sin tener un acceso garantizado de facto al Hondodomo, se encontraban los Reptantes, científicos de distintas especies que habían mostrado su simpatía con el nuevo orden social. Conocedores del lenguaje de las máquinas, se vieron sorprendidos cuando los líderes espirituales dieron la espalda a su fe en las viejas costumbres. Este viraje fue recibido con un efímero júbilo por parte de esta nueva casta de industriales. Bajo la difusa amenaza que hablaba acerca de un mal que no podían ni imaginar, cooperaron en la implantación y mantenimiento de un sistema que les concedía la plena ocupación del sector industrial y enormes privilegios. Refugios subterráneos, laboratorios de genética, secciones aclimatadas y, tal vez lo más esencial, suministros prácticamente ilimitados.

En los estratos superiores de las terrazas cavernosas se amontonaban los Vigilantes, un amplio abanico de ciudadanía corriente con acceso a cartillas de racionamiento y suministros básicos. Eran despreciados por los círcu-

los inferiores, aunque las condiciones variaban según el reino. Su función principal era generar servicios para satisfacer las necesidades del feudo a través de servicios médicos, el ocio, la educación y el comercio bajo un sistema de supervisión planificada. Más arriba, casi en la superficie del planeta, se amontonaban refugiados, viajeros, parias y habitantes condenados al exilio. Su situación estaba marcada por la escasez de medios materiales y por la lejanía a cualquier resultado del proceso de restauración planetaria. Solo en contadas ocasiones se condenó al exilio más allá del último nivel superior. Ya que las ejecuciones estaban terminantemente prohibidas, esto constituía una forma eficaz de sentencia de muerte, aunque rara vez se llegó a emitir un edicto así.

Los límites del lenguaje son los límites del conocimiento. Nuestro nombre no era su conocimiento. Pensaron en nosotros como 'Oyentes'. El límite del pensamiento es la cadena de oyentes como yo. No puedo hablar si no pueden escuchar. Sólo conocemos las mentes de nuestra cadena. Su pueblo elige su cadena en una dimensión que nosotros no conocemos. Yo fui el único que eligió moverse a través del tiempo desde este estrato eterno.

Lo más sorprendente de todo este sistema es que, pese a su carácter dictatorial, era ejercido en la práctica con una clara demostración de buenas intenciones que los actos de rebelión no pasaban mas allá de una mera discusión formal y civilizada. La filosofía de vida ithoriana había ido más allá y consiguió implantarse creando una cultura social basada en un autoritarismo moral benevolente.

UN MENSAJE INESPERADO

Con el Proyecto 15 detenido, y dada la lejanía con el resto de mundos y rutas comerciales, se perdió todo tipo de interés en la existencia de Avloom IV. Su población, ya establecida, creció totalmente ajena a la situación galáctica. No fue hasta las décadas de conflictos posteriores, cuando sus cielos fueron testigos indiferentes de una batalla espacial entre flotas de naves en retirada. Un frente abierto entre una flota de contrabandistas y naves de guerra republicanas y de los sith. Tras la batalla, los supervivientes comenzaron a recuperar todos los restos de chatarra para intentar enviar una señal de socorro al sistema más cercano. Como no hubo respuesta y la situación era determinante, dejaron a un lado sus diferencias e iniciaron la construcción de una estación orbital con los restos de los buques insignia maltrechos. Con

escasos medios, los contrabandistas descendieron a las selvas de Avloom III y consiguieron los suficientes alimentos que, posteriormente, mediante técnicas avanzadas de científicos de la república y el imperio sith, lograron secuenciar para producir en cierta cantidad. Los esfuerzos combinados de esta alianza frágil dio lugar a la construcción de la estación orbital Ogun.

Una vez sus vidas se habían asentados entre las paredes de Ogun, recibieron una respuesta de donde menos esperaban. La misteriosa señal de radio procedía de las profundidades de Avloom IV. Querían ofrecerles un trato, los Abisales les daban el Viático en pequeñas cantidades y a cambio pedían especies de Avloom III para propósitos confidenciales.

Hay otra mente aquí. Se está muriendo. ¿Qué es morir? Una desconexión. La ausencia de conocimiento. ¿Para qué sirve? ¿Aprenderá algo la mente? Dejará de aprender. Pero conservará su identidad.

UN TREMENDO FIASCO

Aunque parecía el tipo de acuerdo para salir de aquel sistema, la primera negociación resultó ser un fracaso. La triple alianza entre los sith, la república y los contrabandistas se presentó ante aquella extraña señal enviada en una frecuencia anómala como El Triunvirato. Tras un intenso debate y fijar el protocolo de actuación para un primer contacto enviaron sondas a explorar Avloom IV. Lo que ocurrió a continuación no siguió la línea habitual de la diplomacia ithoriana. Habían perfeccionado su juego hasta un nivel insospechado. Los ithorianos incapacitaron todas las frecuencias de entrada y salida, no solo en la órbita de Avloom IV, sino en todo el sistema. Tras perder aquellas sondas, los contrabandistas bombardearon con viejas ojivas de misiles el cinturón de asteroides.

¿Quizás no hablan nuestro idioma? Piénsalo, son telepáticos, ¿verdad? Si pudieras sentir lo que estaba pensando mientras lo estaba pensando, ¿necesitarías leer este mensaje? ¿O desarrollar el lenguaje? En serio, si iban a hablar con nosotros, creo que tendría que ser algo muy importante.

El propósito de esta maniobra era causar un fenómeno que no pudieran ocultar quienes estuvieran viviendo allí abajo y forzar un contacto. No obstante, una enjambre de drones comandados desde distintos feudos lograron atraer a las criaturas que recorren la corona solar de Av para destruir

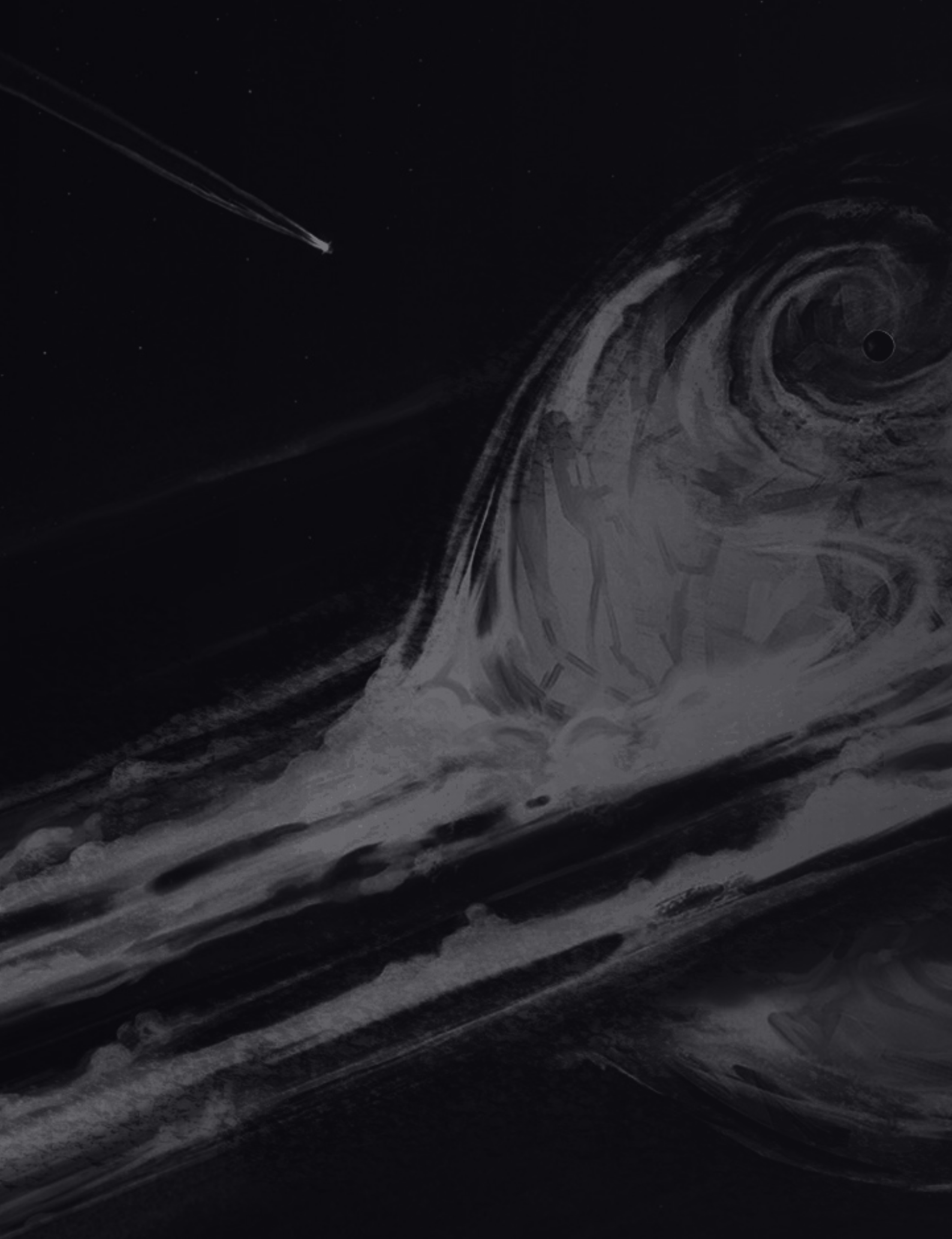
los misiles y alterar con ello la violenta actividad de este astro inestable. Varios fragmentos del cinturón de asteroides salieron despedidos y alcanzaron la superficie de Avloom IV. A pesar de ello, los avloomienses se negaron a establecer contacto.

No era que las profundidades sirvieran a las criaturas de allí con oscuridad...

Tras ello, la inteligencia sith propuso emplear un dispositivo para proyectar un mensaje visual sobre las nubes de Avloom IV. Los nueve feudos enviaron una señal, estaban dispuestos a contactar. No obstante, la república y los contrabandistas optaron por la mayor precaución y enviaron una pequeña nave no tripulada, que fue destruida al aterrizar. No se había derramado ni una sola gota de sangre y sin embargo las pérdidas materiales de este conflicto se contaban por miles al cabo de los meses. El temperamento amable y servicial habían dado un salto hacia la rectitud y la cordialidad, orientadas hacia la consecución de intereses egoístas nada accesibles al entendimiento. Al final, el Triunvirato optó por aplicar, desde la estación Ogun, un bloqueo orbital permanente. Para ello se llevó a cabo la construcción de un escudo planetario desde la órbita, con el objetivo de evitar cualquier tipo de sabotaje por parte de la desconocida población de Avloom IV.

Los meses pasaron a ser años y los años en décadas de convivencia en las que establecieron colonias en Avloom III desde donde obtenían los recursos necesarios para mantener aquella estación. Sin embargo, los depósitos de combustible eran escasos en aquel planeta y repostar aprovechando la energía de los dos soles era, ante todo pronóstico, una invitación a una muerte terrible y silenciosa. Nunca se supo cuál fue el desenlace de aquella contienda diplomática hostil, hoy solo quedan los rumores de quienes traicionando todo compromiso, huyeron de aquel sistema trastocados por la noción de un planeta que nació olvidado y murió rechazado. Aunque la mayoría de las hipótesis parecen asegurar que, de seguir existiendo dicho sistema, fue un tremendo fiasco.

... la oscuridad daba origen a aquellas que se volvieron resistentes a la presión y eligieron iluminarse a sí mismas. Inquebrantables como una piedra.



Tn'Soth

*Y lo llamaron hogar. A una tierra acosada por un mal ancestral...
... y una plaga de soles distantes..*

DATOS ASTROGRÁFICOS

Región: Región de las colonias.

Sector: Falkir.

Sistema: Ahdon'at.

Estrellas: El cadáver de una criatura gargantuesca evitando una fuga de luz.

Lunas: Una luna (Shontt) y asteroides en los puntos de Lagrange.

INFORMACIÓN GEOPOLÍTICA

Tipo de entorno: Gélido.

Nivel de la población: Asentamientos.

Tipo de gobierno: Corporación (sociedad post-fordiana).

Situación actual: Junta directiva en renovación. Los mercados operan totalmente ajenos a agendas políticas al uso.

Principal fuente económica: Cristales Nova.

Autoridades: Seguridad Sothiana.

Jerarquía sociales: Junta Directiva. El resto de habitantes, incluido el personal de seguridad, desarrollan sus vidas en torno a sus ocupaciones laborales y el capital adquirido a través de éstas.

LA MANCHA DE LA FUERZA

Concepción de la Fuerza: Función ceremonial en asentamientos apartados.

Nivel de Lado Oscuro: El planeta es indirectamente hostil.

Nivel de Tentativa: Susurros persuasivos.

Origen del Lado Oscuro: Los ecos de las enseñanzas de una raza que condenaba a muerte a quienes eran sensibles a la Fuerza.

INFORMACIÓN

Tn'Soth es un planeta gélido del sistema Ahdon'at, en el sector Fakir de la región de las Colonias, que a duras penas resulta habitable. Es por ello que su administración no depende de un gobierno local al uso, sino que es la sede y propiedad de la Fundación ProSoth, un compendio de empresas interesadas en mantener operaciones e investigaciones lo suficientemente controvertidas como para ser aprobadas por la jurisprudencia de cualquier mundo civilizado. Gracias a dicha condición, los inversores construyen instalaciones en los lugares más aislados, que van desde su superficie hasta los lugares seguros de su órbita cubierta por una ventisca colosal.

LA COMPRA DE UN SISTEMA

La historia de Tn'Soth se remonta a un periodo muy anterior a la República, durante los días del Imperio Infinito rakata. Se cree que este planeta en su día fue un paraíso fértil y rebosante de vida. No obstante, un vistazo al corazón del sistema Ahdon'at es suficiente como para formarse una idea que no llega a intuir el cataclismo que insinúa. Los siete planetas que cohabitan en una suerte de vacío sin aspirante al trono danzan en órbitas erráticas alrededor de una gargantuesca criatura que envuelve con su cadáver los restos de una estrella moribunda. Váyase a saber que tipo de infortunio tuvo lugar aquí, aunque cierto es que fue uno casi tan viejo como la misma galaxia. Una coraza magullada y agrietada como Malachor V yace eterna cubriendo en su vientre una enana gris que en pocos siglos se consumirá en si misma y ni la superficie radiante del cadáver de un dios podrá evitarlo. Condenando a este sistema a una muerte definitiva que ni los ithorianos, ni la mente más megalómana de la galaxia osaría desafiar. El misterio es sin duda una forma retorcida de llamar a la puerta de miles de vidas con un mensaje sin esperanza pero prometedor.

Así fue como durante las guerras mandalorianas, distintas empresas de todos los puntos de la galaxia acudieron en una hora desesperada a aquellos lugares donde nadie veía oportunidades, pues en ellos residía la auténtica fortuna. La guerra estaba hiriendo de gravedad la economía de la República y en ese clima asfixiante, las ratas comenzaron a abandonar el barco. Una burocracia ineficiente adaptada a una economía de tiempos de guerra no supo dar respuesta a distintos movimientos adquisitivos. Fue así como surgió la Fundación ProSoth, en mitad del naufragio de la economía galáctica y fruto de una motivación exagerada por sobrevivir a toda costa.

Desde humanos a rodianos, pasando por especies tan desconocidas como los matemáticos givin. Donde había fallado el dominio de la ley, emergió el dominio del capital y el trabajo como garante de las libertades civiles. Solo hacía falta un sistema lo suficientemente rico en recursos e ignorado como para llegar, colocar el primer estandarte y reclamarlo como propio con un ejército profesional privado. Las normas de la compañía vendrían luego, si es que era necesario regular algo.

No hará falta otra guerra. Cuando todo esto acabe, la República también lo hará y miles de sistemas seguirán su misma suerte.

Tn'Soth podría haber sido muy distinto, pero desde las guerras mandalorianas pasó a tener otro propósito: la extracción, refinamiento y venta de cristales nova en un mercado al alza. Las naves llegaron, las instalaciones se desplegaron, y quince asentamientos fueron situados tras meses que concluyeron en una pila de informes exhaustivos, ahora confidenciales en mayor o menor grado. Así fue como, la República no pudo hacer frente a las crecientes acciones burocráticas y registros realizados por empresas que deseaban operar al margen. Tn'Soth había sido colonizado para sí, sin leyes ni gobiernos.

EL JUSTO PRECIO DEL PROGRESO

Pese a su ineludible espíritu volcado en una producción flexible y una entrega voluntaria total a la economía más salvaje, Tn'Soth no es un mundo criminal. Todo ser que aquí habita, puesto que este planeta carece de fauna y flora (mas allá que aquella que es fabricada a conveniencia en distintas instalaciones), forma parte de una de las divisiones de la Fundación y cada cual se representa ante su confrontación en un tú a tú, sin mediadores, ni algún tipo de intervención obligada por parte de terceros. En cierta medida, este planeta evidenció desde su origen la necesidad de un orden estricto y eficiente, sostenido en base a los fondos destinados a medidas de seguridad, desde ejércitos profesionales privados a sistemas defensivos gestionados por varias IAs avanzadas. Cada empresa de la Fundación se encarga de una tarea concreta de la misma forma que las regiones políticas y administrativas de un país al uso.

Actualmente, estas son las empresas que conforman la Fundación ProSoth:

Mechari: es la empresa encargada del diseño y manufactura de vehículos industriales encargados de transportar y extraer cristales nova. Dirigen los asentamientos Forquad y Huxel.

OpB0t: se dedica a la planificación, propuesta, diseño y construcción de IAs avanzadas destinadas al control de mantenimiento y suministro energético. Operan desde los asentamientos Ribot y Nulidad.

BrAlnary: la firma con más contenido confidencial de todas. Su interés se centra en la aplicación de cristales nova en interfaces cerebro-máquina. Investigan desde los asentamientos Cortex y Talamud.

AizTek: se encarga de la integridad del diseño de las instalaciones, buscando una síntesis entre inversores y la estética planetaria. Esbozan obras de arte desde los asentamientos Domo y Veridian.

T-14: son los encargados del diseño y fabricación de armas a través de los cristales nova. Son un ejército al servicio del mejor postor desde los fuertes Holdon y Koran.

Alerite: es la empresa encargada de la obtención de vetas minerales raras y su procesamiento para aleaciones exóticas. Cuenta con un ejército droide en Wurthz y Shaida.

BellaGen: la firma biotecnológica que mediante técnicas de clonación y células madres nutre de alimentos a todo este planeta desde sus asentamientos en Quaza y Vlum.

La Junta Directiva se encuentra formada por un integrante de cada empresa. En la actualidad su liderazgo está disputado y a la espera de una decisión:

CEO (Disputado): Barks Ley'laf (Bothan) de Mechari y Ar'alani Krell (Chiss)

Director de Operaciones: Tavar Ondrak (Humano) de Alerite.

Director comercial: Cicero Aurel (Zabrak) de OpB0t.

Directora de Márketing: Vian Myrite (Lorrdiana) de AizTek.

Directora Recursos Humanos: Dia Alima (Twi'lek) de BellaGen.

Éxito del Cliente: Nekonda Karr (Rodiano) de T-14.

Directora Financiera: Nissal Juarism (Givin) de BrAlnary.

Cada una designa a lo mejor de su casa para ocupar un asiento en la Junta Directiva de la Fundación ProSoth, el puerto espacial de Novuan, cuya sede se asienta sobre un valle glaciar y asciende hasta la alta atmósfera como una torre todopoderosa e inquebrantable. Una oda a todo lo que la ambición y el dinero puede llegar a conseguir, si no se tienen en cuenta los derechos laborales. Novuan acoge a una población cercana a los 2.000 habitantes, mucho mayor que los tímidos centenares de cada asentamiento, y sirve como fuerte inexpugnable de los intereses empresariales de la fundación. En este sistema social se premia la adquisición de nuevos bienes sin lugar a planteamientos de tipo político o de las mismas condiciones laborales. La plantilla de la empresa puede solicitar ocupar el puesto al que aspira sin remordimientos, pero no puede afiliarse con otros trabajadores. Incluso se plantean empleos administrativos con cierta influencia ideológica, pero no existe el derecho al voto. Tn'Soth es, a ojos de toda las formas de gobierno de la galaxia, una suerte (o pesadilla) de utopía capitalista en la que la negociación con el patrón es innecesaria y la democracia inexistente, un experimento controlado donde la vida se enfoca a la consecución del placer a través de las relaciones intrapersonales, superficiales y aceleradas, y mediante la compra de bienes y servicios.

No suficiente con ello, la Fundación ProSoth ha construido una instalación gobernada por una IA omnisciente con una programación bastante clara: todos los habitantes deben trabajar para conseguir, lo que los ingenieros informáticos llamaron, la gracia. Toda esta comuna planetaria capitalista parecía funcionar de forma efectiva: empresarios trabajando por y para empresarios, una especie de templo al trabajo y las ganancias. Pero una terrible noticia estaba a punto de llegar desde el corazón indómito del sistema y no sería hasta la guerra civil jedi cuando el velo que oculta las sombras caería.

DONDE LA LUZ NO HABITA

Cuando concluyeron las guerras mandalorianas, Tn'Soth pasó completamente desapercibido, operando desde las sombras, pagando ingentes cantidades de dinero y extorsionando fuera del sistema para borrar cualquier rastro de este planeta de las cartas estelares y poder continuar así vendiendo cristales nova sin mucha competencia. Las ganancias llegaron a triplicarse en cuestión de pocos semestres. Con ello, la Fundación ProSoth

convocó un concurso de proyectos anuales; cartografiar las sendas heladas de la órbita, crear hábitats de ocio, desentrañar la historia pasada del sistema, crear un océano subterráneo, extender los dominios de la Fundación a otros planetas del sistema, crear la primera flota Sothiana, entre otros. No faltaron ideas que presentar y todas recibieron la aprobación de la Junta Directiva. Estaban tan cegados en su ambición que ignoraron las hebras tan sutiles que encadenan todo lo que es tocado por la Fuerza.

A poco más de un año del fin de la guerra civil jedi, la Fundación había conseguido una serie de logros magistrales. Se había completado la construcción de la Primera Flota Sothiana que se envió a investigar el corazón del sistema comandada por una red neuronal de servidores conectados a la interfaz neuronal del equipo de exploración. A su vez, AizTek y Alerite unieron fuerzas para desarrollar toda una plétora de materiales y diseños arquitectónicos adaptados a la Senda Helada, mientras que Mechari y OpBOt combinaron sus librerías de datos para que las sondas de exploración pudieran contrastar los datos que obtenían con una gran biblioteca de información galáctica semiconfidencial. Pero la galaxia esconde muchos misterios para los que el resto de factores no son más que obstáculos que impiden alcanzar la definición de toda una especie en su punto hegemónico: el conflicto.

Cuando las naves de la Primera Flota se situó próxima al cadáver retorcido de aquel titán, al que no se atrevieron a dar nombre alguno, comprendieron que hay misterios que sería mejor dejar como tales. Lamentablemente, fue una decisión tomada demasiado tarde. Aquella criatura moribunda parecía poseer una magnetosfera propia, más fuerte que la de la propia estrella que guarnecía en su interior. Al interferir con los sensores de las naves, entró en resonancia a una frecuencia altamente conductiva para la red neuronal, lanzando una fuerte descarga que se sintió en cada planeta del sistema.

Que todo lo que se ha planeado se haga realidad. Déjalos creer. Y que se rían de sus pasiones. Porque lo que ellos llaman pasión en realidad no es algo de energía emocional, sino sólo la fricción entre sus almas y el mundo exterior.

El vientre de la criatura se abrió dejando paso a lenguas de fuego negro sibilinas que se abrieron paso como ríos de sangre emponzoñada. La luz palideció en todo el sistema, pero un brillo emanó en otro punto de la galaxia. Un terror procedente de las estrellas aún por llegar. Los cielos de Tn'Soth se

ensombrecieron y aquella tierra glacial brilló extrañamente desde puntos muy concretos, ocultos y casi invisibles al mejor de los radares. No llegó a consumirse la luz en aquellos puntos cuando fueron enviadas las primeras expediciones a intentar entender lo sucedido, pero para su sorpresa no estaban solos. Nunca en todo aquel tiempo estuvieron solos.

Y lo más importante, que crean en sí mismos. Que sean indefensos como los niños, porque la debilidad es algo grande, y la fuerza no es nada. Cuando un hombre acaba de nacer, es débil y flexible. Cuando muere, es duro e insensible. Cuando un árbol está creciendo, es tierno y flexible...

INTRUSOS EN EL MISTERIO

Ruinas ancestrales, imbuidas en una estética asceta, sobrias y decadentes con una clara influencia de una civilización de la cual poco se sabía mas allá de su existencia, la ascendencia Chiss. Caminantes de las estrellas con aspecto humanoide y piel azul procedentes de las regiones desconocidas. Rara vez se les ha visto por la galaxia y ese día emergieron de entre las sombras de Tn'Soth. Durante todo aquel tiempo habían estado observando a la Fundación Sothiana, desde las profundidades, pero no a través de la tecnología, sino a través de la Fuerza. Un poder perseguido y castigado con la muerte entre la sociedad Chiss. No mostraron resistencia, pero tampoco interés en responder ante los usurpadores de lo que consideraban su lugar de retiro. Un lugar de exilio para aquellos que portaban la viva llama de la luz hacia donde esta no podía brillar. Sus registros, si bien cargados de un lenguaje excesivamente poético para una cultura empresarial y la propia ascendencia Chiss, estaban intactos:

Cuando las hojas descendieron, del gran árbol en la noche fría y radiante, hacia un abismo de oscuridad, se posaron sobre una muralla de bruma y niebla perpetua. El fresno las había abandonando. Despojadas, arrancadas por los susurros del que roe, construyeron sus raíces sobre una muralla a imagen de los cuernos gélidos de éste. La atravesaron, y lo llamaron hogar. A una tierra maldita donde lucharon contra las historias sobre un mal ancestral y una plaga de soles distantes.

No había duda alguna. Tn'Soth había sido un planeta de avanzadilla Chiss, en una región bastante lejana a su desconocido hogar, cubierta por el aura oscura de un mal ancestral que había sido llamado. Los exploradores pronto

comprendieron que solo podían hacer una cosa en dicha situación; esperar. Esperar a oír la muerte de la galaxia, ahora que aún podían, aunque fuera únicamente a través de susurros.

UN DIÁLOGO SINCERO

Cuando la guerra civil jedi concluyó, en mitad de todo aquellas discusiones internas la figura del momento acudió intrigada. Revan sintió una tímida perturbación en la Fuerza, así que acudió en calidad de mediador entre los distintos grupos en reuniones secretas, veló por el respeto de aquellos guardianes Chiss y se ganó el suyo al someterse a la extraña concepción de la Fuerza que habían desarrollado. Una vertiente mucho más introspectiva, pero demoledora, que buscaba la trascendencia a través de un diálogo sincero en el que el usuario de la Fuerza se encuentra cara a cara consigo mismo, pudiendo ser el mejor o el peor momento de su vida.

...Pero cuando está seco y duro, muere. La dureza y la fuerza son los compañeros de la muerte. La flexibilidad y la debilidad son expresiones de la frescura del ser. Porque lo que se ha endurecido nunca ganará.

Revan negoció la coexistencia de la Fundación con esta secta, autodenominada como los Krellitas, designando sus templos como lugares sagrados como reservados a actos ceremoniales entre los miembros de la Junta Directiva de la Fundación ProSoth que fuesen capaces de adentrarse en los retiros de la secta Krellita y superar el extraño ritual de la Puerta.

Poco se sabe de este ritual, mas allá de que todos los Krellitas acompañan a quien desea someterse hacia una puerta tras la cuál se haya una habitación de la que quien ha vuelto ha sucumbido ante su deseo más íntimo, aquello que tanto anhelan sin llegar a ser del todo conscientes de ello. El último CEO se descubrió a sí mismo en aquel momento de soledad, tras comprobar que su mayor anhelo no era, como firmemente pensaba, volver a abrazar a su hermano, sino hacerse miserablemente rico. Así, consciente de que era profundamente egoísta y materialista se despreció a sí mismo hasta ahorcarse. Su puesto se encuentra actualmente en disputa entre un Bothan y, por primera vez, una Chiss de los Krellitas.

Por extraño que parezca, las tradiciones materialistas y espirituales han encontrado una síntesis delicada en tiempos de auténtica necesidad y desco-

nocimiento. El Lado Oscuro llama desde lecciones olvidadas sobre el dolor de una raza sometida a un exilio autoimpuesto que no se atreve a hablar de aquellos días de tragedia y el creciente descontento de una población hastiada del ruido de la vulgar rutina industrial e incolora. Mientras tanto, el cadáver de un dios yace recostado sobre el lomo de una estrella. Quienes han atravesado la Puerta y han vuelto para contarlo dicen que tras ella se haya el mismo corazón helado de un sol moribundo, otros dicen que el rostro de la bestia. Sea como fuera siempre subyace la misma pregunta continuada sabiamente con la misma respuesta:

¿Qué cabe encontrar allí? Solo aquello que lleves contigo.

... y al final, tú te rompas con ellas.

STAR WARS BETRAYAL

LA GALAXIA EN SU HORA MÁS OSCURA

IDENTIFICACIÓN

NOMBRE

FAMILIA

ESPECIE

VETERANÍA

RIQUEZA

MOTIVACIONES

RELACIONES

TRASFONDO

ESPECIE



RANGO



LADO OSCURO



ATRIBUTOS

MOD. BÁSICO BONIFICADOR TOTAL

INTELECTO
VOLUNTAD
FÍSICO
DESTREZA
EMPATÍA

EQUIPO

SABLES DE LUZ

VESTIMENTA

UTENSILIOS


PROEZAS

PROEZA DE ESPECIE

FORMAS DE COMBATE

FORMAS DE LA FUERZA

PODERES DE LA FUERZA

A dramatic scene from Star Wars: The Force Awakens. Rey is perched on a dark, jagged rock formation, looking out over a vast, dark landscape. She holds a glowing blue lightsaber, which illuminates her face and the surrounding area. The background is a deep blue sky with a few distant stars and a faint, glowing horizon line. The overall mood is somber and contemplative.

La Orden Jedi ha muerto. La República está al borde de su colapso. No obstante, en los rincones más inhóspitos de la galaxia está teniendo lugar otra guerra...

Star Wars Betrayal incluye:

- Una ambientación situada durante los comicios de la primera purga jedi.
- La adaptación de las reglas de Cthulhu Oscuro para la hora más oscura de la galaxia.
- 14 especies del universo Star Wars con sus características propias.
- Una creación de personajes narrativa a través de 50 años de conflictos galácticos.
- La posibilidad de interpretar a seres sensibles a la Fuerza en el exilio.
- Un poder indómito maleable a través de distintas proezas y poderes de la Fuerza.
- Los elementos para construir un símbolo carente de significado: tu sable de luz.
- Cuatro personajes atormentados, dos antagonistas y dos planetas condenados.

Piensa cuidadosamente en tu elección. Si eliges luchar, si eliges la guerra, debes saber que es un camino del cual pocos regresan al dar los primeros pasos. Conlleva un precio muy alto y al final, te darás cuenta de que no te queda nada más que sacrificar.